CONCOURS
Gagnez des places pour le Grand Prix de Magny-Cours

le mag des consoles

Joypad

N° 59 • 35 FRANCS

DECEMBRE 1996

50 frs de réduction sur les jeux de votre choix
Un bon de réduction Espace 3 à l'intérieur

SNES, Megadrive, Saturn, PlayStation, Gameboy

Les jeux qu'il faut acheter pour Noël

JAPON
Mario Kart 64
et toute l'actualité Nintendo 64

JOYPAD 59 • DECEMBRE 1996 • 35 F



SOUL BLADE
La PlayStation cogne plus fort

Lequel détrônera
Doom
Tous les Doom-like sur le grill

Cadeau !
Décorez vos baskets avec les bampers Street Racers



courrier

L'autre jour (oui, parce que j'aime bien "l'autre jour", cette expression vague qui fait référence à un passé plutôt flou. Les gens restent un peu dans le mystère, ils sont captivés. Ça fait un peu penser à un "brouillard poético-lyrico-nostalgique", vous savez, comme une espèce de chape de brume qui entoure les pensées d'un auteur qui replonge dans le passé. Ce passé insouciant, ou le présent qui était futur dont on ne se préoccupait plus et qui, aujourd'hui, par sa présence oppressante et irrémédiable enfonce le clou dans la chair de la jeunesse éphémère, contenant toute une charge émotionnelle que seuls les enfants sont capables de vivre pleinement sans soucis et sans questions métaphysiques. Donc oui, j'aime beaucoup cette expression "l'autre jour"), j'ai vu la case de votre courrier. Et elle était pleine. Il était temps d'y répondre.

Idylle made in Joypad

L'air était piquant et vif par cette matinée d'hiver 1993. Sagement assise sur un banc au milieu de la cour, je profitais de ma récréation pour lire Joypad et discuter avec une amie. J'étais plongée dans ma lecture, lorsque soudain un bruit de voix me tira de ma lecture : une bande de garçons se trouvait devant moi et désirait lire le magazine que j'avais en main. Je le prêtais à l'un d'eux, me séparant avec moult regrets de ma sacro-sainte bible... C'est ainsi que je fis la connaissance d'un jeune garçon qui allait compter pour moi. Nous nous revîmes. La confiance s'installa entre nous : nous nous prêtâmes nos Joypad. Puis, nous nous prêtâmes des jeux. Et ce qui devait arriver arriva : nous échangeâmes nos consoles. Nous étions amoureux. Durant une année, nous fûmes amis, notre passion des jeux vidéo nous avait réunis. Malheureusement, nous étions timides et (un peu) innocents... J'en garde toutefois un merveilleux souvenir, indélébile. Grâce à Joypad, et aux jeux vidéo. Thanks. **Ouaaaaah, c'est vraiment trop beau comme histoire ! Dire que Joypad est au cœur de tout ça ! Ouiiin, trop beau.**

Magic Girl

L'inconsistante légèreté de la Saturn

J'aimerais exprimer la sourde colère qui m'habite, et qui peut se résumer en une question : qu'est-ce qu'ils foutent, les développeurs sur Saturn ? À croire que ce sont tous des ramiers professionnels. Il n'y a guère que Sega, Capcom, BMG Interactive et d'autres (rares) boîtes qui sortent des jeux dignes de ce nom, ces derniers temps. **Tu oublies quand même Hudson, SNK, Game Arts, et Konami.** Et les autres alors ? Rien, que dalle, zéro. Ils se contentent de faire des adaptations à la va-vite, qui valent même pas le prix du papier pour faire la notice. Et qu'on vienne pas me lancer que cela est dû aux capacités de la machine, sinon, c'est mon poing que je leur lance. La Saturn est tout aussi capable que la PlayStation (qui soit dit en passant est une très bonne console) d'avoir des très bons jeux. Il suffit de prendre Exhumed pour voir que la machine de Sega peut elle aussi avoir des effets de lumière. Pourquoi ce désintérêt vis-à-vis de la Saturn ? Tout simplement pour des histoires d'argent, de thunes, de fric, de flouze : normal, il y a plus de PlayStation sur le marché, donc plus d'argent à se faire. C'est mathématique. **Oui, tout simplement parce que Sony a réussi à gagner la guerre du marketing grâce à une campagne de pub monumentale, plus ciblée sur les ados-adultes, la marque "Sony" aidant à tout cela. Donc oui, vu que Sony a gagné la guerre, la plupart des gens se rangent du côté des vainqueurs. On ne peut pas le leur reprocher...**

C'est pourquoi je tiens à remercier et à encourager tous ceux qui continuent à développer de très bons jeux sur Saturn. Et par la même occasion, je dis mon plus grand mépris à tous ces éditeurs qui nous refilent des adaptations, juste histoire de dire qu'ils produisent sur les deux formats. Hypocrites ! Waaah, y a pas à dire, ça fait du bien de lâcher la pression. Bon sinon, une petite question en passant. Est-il exact que Resident Evil 2 va sortir sur Saturn ? Si c'est oui, j'espère que ce ne sera pas une adaptation à 2 francs.

Non, le Resident Evil qui sortira sur Saturn ne sera ni le 1 ni le 2. Ce n'est pour le moment qu'un simple projet d'étude de la part de Capcom, qui pense créer un volet de Resident Evil exclusif sur Saturn. Une histoire inédite que l'on ne retrouvera ni dans le 1 ni dans le 2, voilà.

Longue vie à Joypad !

Arnaud

Foin de machisme !

Hello, l'équipe ! Je dois vous dire que j'adore Joypad que je ne manque pas d'acheter tous les mois. Le dernier numéro était particulièrement réussi, et si je devais lui attribuer une note, ce serait 19/20. Pourquoi ? Oui, pourquoi vous avoir retiré un malheureux petit point ? Eh bien, c'est à cause de votre p'tit Cyber Raoul national. Alors que je lisais tranquillement le test de Jumping Flash 2, horreur ! Je tombe sur l'expression "je suis indécrottable, presque aussi nul qu'une gonzesse." En tant que fidèle lectrice de Joypad, je ne peux m'empêcher de me poser quelques questions :

- Cyber Raoul serait-il quelque peu macho ? **Non, mais il a peur des filles, ce qui explique que dans ses tests, il se lâche un peu. C'est vrai, on ne peut pas dire que les filles soit ses copines. Elles aiment lui griffer le visage pendant de longues heures.**
- Pense-t-il que seuls les garçons s'intéressent aux jeux vidéo et lisent Joypad ? **Cyber Raoul ne pense pas, donc il ne sait pas.**
- Aurait-il été martyrisé par une fille étant plus jeune ? **Il est CONSTAMMENT martyrisé par les filles.**
- Serait-ce un procédé afin de prouver à Greg que lui aussi, il peut recevoir des lettres de lectrices ne parlant que de lui ? **Alors là, le doute plane. D'ailleurs, qu'est-ce que c'est que cette histoire de lettres de filles pour Greg ?**
- Serait-ce un complot du gouvernement ? **Oui, refrain connu, on nous cache des choses, etc. D'ailleurs, le gouvernement nie, comme d'hab'.**

Quoi qu'il en soit, il est clair qu'il serait essentiel, voire vital, qu'il cesse ce genre de plaisanteries, sinon je me sentirais obligée de rappliquer à la rédac' et de me la jouer à la Street Fighter ou à la Doom. **Quand tu veux, on est bien équipé (en consoles)...** Allez les gars, même si les lectrices ne sont qu'en minorité, faites un petit effort ! **Oui, enfin en minorité... on a reçu pas mal de lettres de filles, ce mois-ci. C'est plutôt agréable.**

Devaud Isabelle

Quelques questions : Salut, Joypad et toute l'équipe !

1) Est-ce que Warcraft 2 et Command & Conquer (deux super jeux PC) verront le jour sur PlayStation ? **Warcraft 2 n'est pas prévu pour le moment, mais Command & Conquer (testé sur Saturn dans ce numéro) sortira sur PlayStation au mois de janvier prochain, sur nos consoles françaises.**

2) Est-ce que Final Fantasy 7 sortira en version européenne ? **Oui.**

Si oui, quand ? **Aucune idée. Sony nous avait promis un Beyond The Beyond en français pour juillet, et on l'attend toujours. Donc comme il nous promet aussi un Final Fantasy 7 en français pour une date "proche de la sortie japonaise", je ne préfère pas m'avancer plus que cela.**

3) Quand sortira Bio Hazard 2 au Japon ?

Bio Hazard 2 est prévu au Japon pour le mois de mars 1997, donc pas beaucoup plus tard pour la version française je pense.
Voila c'est tout. Merci et longue vie à Joypad.

Emmanuelle

Encore un jamais-content

Salut Joypad, je voudrais poser quelques questions à propos du magazine :
- Pourquoi ne pas faire la rubrique Tests en deux parties : une partie Tests officiels et une partie Tests import comme dans le regretté Joypad International ? **Il me semble que c'est actuellement le cas, non (la rubrique Zoom présente les jeux disponibles en import parallèle) ?**
- Pourriez-vous améliorer les Zooms import en notant les graphismes, l'animation, la jouabilité et la musique sur les jeux ? **Ce n'est malheureusement plus possible, car plutôt que de tester les jeux en import, nous avons plutôt décidé de vous les "présenter" pour vous aider à faire votre choix, préférant plutôt détailler les tests officiels.**
- Pourriez-vous faire des posters aussi beaux que celui de Joypad n° 57 ? **Tout dépend des images de jeux disponibles. C'est différent chaque mois.**
- Une question, plus particulièrement pour Greg : quels sont les trois meilleurs RPG sur SFC, sur Nec, et sur toutes les consoles en général ? **Sur SFC, nous avons Final Fantasy 6, Far East Of Eden Zero, et Super Robot Taisen. Sur la Nec, nous avons Far East of Eden 2, Emerald Dragon et Buraï 2.**
- Qui s'occupe de la rubrique Courrier ? **En général Greg, mais toute l'équipe y met aussi la patte. (Nd Traz : la preuve...).**

Tony le toons

Une fan d'Amnesty International

Cher Joypad, vous êtes le meilleur journal de jeux vidéo, et je vous lis depuis le mois de juin avec l'intention de continuer. Le seul inconvénient est qu'il n'y a pas beaucoup de rubriques Super Nintendo. Bouhou ! Je n'ai qu'une Super Nintendo comme console et souhaite m'acheter une N64, mais vous ne parlez pas assez des jeux SN. Bouhou ! **Nous ne pouvons plus parler de la Super Nintendo puisqu'il n'y a pratiquement plus d'actualité sur Super Nintendo. C'est aussi simple que cela. Si vous êtes en masse à écrire, peut-être fera-t-on une rubrique "Vieux jeux que l'on a bien aimés" ; sinon, tout dépend de l'actualité.** Et puis il y a beaucoup d'articles PlayStation, ça m'énerve ! Sinon le journal est carrément génial, dément, super... Mais Nintendo sortira-t-il de nouveaux jeux SN ? **Malheureusement, mis à part Donkey Kong Country 3 et Street Fighter Alpha 2 en janvier, et si tout va bien, rien à l'horizon sur cette machine...**
- À quel prix s'élève exactement la N64 française ? **Elle sera distribuée pour 1 500 Francs avec Mario 64. Normalement. Début mars 1997. Normalement encore.**
- La N64 tiendra-t-elle le coup face à la PlayStation ? **Tout dépend de l'angle marketing qu'utilisera Nintendo. Car il sera vraiment très difficile de déloger la PlayStation sur son terrain.**
- Y aura-t-il de nouveaux DBZ sur SN ? **Non, c'est terminé.**
- Pensez-vous que la SN va "mourir" ? **Comme pour toutes les machines condamnées à être dépassées par les nouvelles machines plus performantes. Donc oui, la Super Nintendo va mourir, mais c'est dans l'ordre des choses. That's the way it is...**
- Quelle est, en France, la marque la plus aimée ? Nintendo, Sega ou Sony ? **Il faudrait faire une enquête pour véritablement le savoir. Les données ont changé depuis l'avènement de Sony.**
Bon allez, je crois que c'est tout. Ah oui, pourquoi n'acceptez-vous pas que les personnes qui ne vivent pas en France puisse s'abonner ? Car je vis en Côte d'Ivoire et j'aimerais bien m'abonner. RACISTES ! **Chanceuse !**
Sinon, continuez comme ça, car Joypad est le meilleur magazine !

Émilie

Top Model du MLF

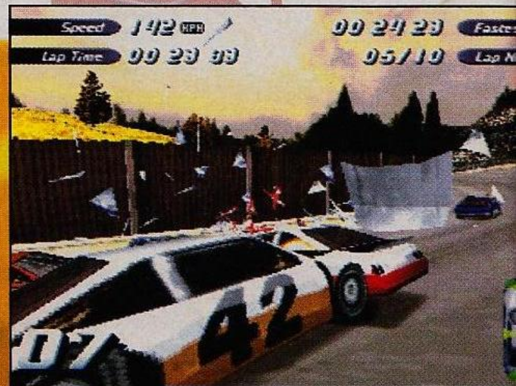
Salut à toi ! Après avoir relu le courrier de septembre et ton indignation concernant le faible nombre de filles qui t'écrivaient, j'ai décidé de prendre ma plus belle plume pour te faire quelques remarques. Pour être à armes égales, je vais me présenter : j'ai 22 ans, je suis une brune aux yeux verts (1,63 m, 52 kg, 88-60-88), je possède une PlayStation et une Saturn et je suis fan de RPG. **Bon, et bien voilà. Nous prévenons les lecteurs que nous ne possédons PAS les coordonnées de cette jeune fille. On les garde pour nous, tiens ! (NDTraz : tu me les refileras, Greg ?!).**
Je voudrais tout d'abord vous faire remarquer l'incohérence de l'organisation des tests. Certains vont s'étaler sur huit pages (4 en import, 4 en officiel) alors que d'autres et pas des moindres (Dragon Force) n'ont droit qu'à 5 lignes. Dans le numéro d'été, vous accordez une page complète à Feda Remake (2/5) et 5 lignes à Albert Odissey et Dragon Force (4/5). Bizarre, bizarre. Greg, tu vas me dire "ça dépend de l'actu". Je dis "faux !". Dans les numéros d'octobre, 2 pages à MKT (75 %) et autant pour project Overkill, Lomax (zapping ?) que pour World Wide Soccer 97, déjà peu développé en import. Incohérence ? **Non, pas incohérence. Plutôt "offre et demande". Pourquoi ? Tout simplement parce que les jeux de baston sont plus populaires que les jeux de rôles, malheureusement. Et le mois où nous avons testé Feda, il n'y avait pas de place pour mettre Feda en une page. Alors que lorsque Dragon Force est arrivé, c'était la catastrophe, il n'y avait plus de place. Comme tu pourras le constater ce mois-ci, Riglord Saga 2, qui est arrivé de la cargaison des RPG de ce mois-ci, se retrouve au Zapping, alors que Vandal Hearts est en deux pages.** Je pense que les jeux bien développés en import devraient passer au Zapping en officiel, pour accorder la même place à tous les jeux cultes (Dragon Force, 5 lignes pour les tests, j'ai eu du mal à m'en remettre). **Malheureusement, ce n'est pas possible car certains lecteurs ne lisent même pas la partie Import. Ils n'achètent leurs jeux qu'en version française. Il faut donc leur re-présenter les jeux en version française, sinon ils n'en entendent pas parler.** Penses-tu que des RPG vont enfin débarquer en France ? **On espère. Mystaria 2 et Dark Savior sont prévus pour la fin de l'année, et Beyond the Beyond est annoncé depuis pas mal de temps, toujours retardé puis finalement oublié.** À quand en version française ou au moins en US, Dragon Force, Sakura Wars, FF7, Lunar, Tactics Ogre et Ogre Battle ? **Dans ces jeux, seuls FF7 et Lunar sont prévus en traduction anglaise. Pour les autres, c'est le no answer's land.**
Ce que j'apprécie chez vous, c'est le ton et le style d'écriture, très bon, de vos articles avec des rédacteurs qui ont un humour drôle. C'est si rare de nos jours. **Merci, merci, c'est trop gentil. Cela dit, si les autres canards pouvaient éviter de repomper nos vannes (faux programmes télé, faux journaux à scandale) pour leur trombinoscope, cela nous arrangerait beaucoup. C'est vrai, non seulement ils font les mêmes choses que nous avec un an de décalage, mais en plus c'est super-pas drôle. Donc si les gens apprennent qu'ils ont copié sur nous, on va se taper une super mauvaise réputation, et tout ça parce qu'ils manquent d'imagination. C'est gênant.** Voilà, j'ai fini, c'est un peu long, mais j'espère que tu me répondras par une publication.

Anne Martini

Ce mois-ci, vous auriez dû avoir les plans pour vous construire un méga-meuble de F1, mais il semblerait qu'un pauvre type ait visité la case du courrier où était entreposé ledit plan, causant la disparition de ce dernier. Donc voilà, pas de plan pour ce mois-ci. Désolés, chers lecteurs-trices ! (ND Traz : c'est moi qui l'ai piqué, y a un problème là?).

Les meilleurs du mois

Ce mois-ci, le jeu le plus impressionnant fut sans conteste Destruction Derby 2, même si Pandemonium est lui aussi sublime. Grâce au nombre incroyable de véhicules à l'écran qui volent simultanément en éclat, le réalisme non-réaliste des accidents et les divers détails graphiques de casse, ce jeu est le plus beau du mois. Celui auquel nous avons le plus joué, Bust-a-Move 2, est assez surprenant. Sorti il y a cependant quelques mois sur Saturn et PlayStation, il vient de semer un vent de folie dans la rédaction ; au point que tout le monde se retrouve le soir dans la grande salle pour y jouer. Un principe de jeu simple et clair avec des petits animaux rigolos, juste ce qu'il faut pour que tout le monde s'amuse.



som

JOYPAD 59

Effervescence

Le dernier mois de l'année reste une période particulièrement effervescente où les mesquineries se mêlent inextricablement aux coups de génie. Pas la peine de s'étendre sur les premières, les seconds valent quant à eux quelques lignes ici afin d'en féliciter leurs auteurs. Ainsi, l'éditeur Ocean, allié pour l'occasion à NRJ, proposera pour Noël des compilations de jeux pour PlayStation et Saturn. De son côté, Sega et Nintendo songent encore aux possesseurs de 16 bits en proposant quelques titres Megadrive et Super Nintendo. Ils sont bien les seuls, et la démarche comblera on s'en doute ceux qui ne sont pas encore passés à la génération des 32 voire 64 bits. Enfin, alors qu'on redoutait que l'avalanche de titres PlayStation n'occulte les sorties Saturn, Sega et Electronic Arts proposent une flopée de titres. Entre Virtua Cop 2 (un top !) et les titres sports de la gamme EA, les possesseurs de Sega Saturn passeront eux aussi un bon Noël.
Autant d'initiatives qui dynamisent le marché du jeu vidéo qui reprend, après une période difficile, une croissance régulière. La sortie en 1997 de la Nintendo 64 lancera Sega, Sony et Nintendo dans une concurrence acharnée qui devrait être prolifique en terme de jeux. Alors que l'année 96 était particulièrement riche (Resident Evil, Mario 64, Tomb Raider...), l'année 97 promet d'être riche en sensations vidéo-ludiques, et ce quelle que soit la machine, puisque les trois grands ne manquent toujours pas de satisfaire les joueurs. Bref, il y a du jeu sur la planche, et ce nouveau numéro de Joypad vous en fera voir de toutes les couleurs. Et puisque la couleur on aime ça, nous avons aussi joint dans les éditions françaises de ce numéro une cassette vidéo qui vous permettra de découvrir la saga Evangelion, le DA culte au Japon actuellement. Rendez-vous l'année prochaine, et que la force soit avec vous.

T.S.R.
Adepte du Chevalier Bayard

PS : Toutes nos excuses à nos abonnés. Le tarif préférentiel dont ils bénéficient ne nous a pas permis d'ajouter une cassette gratuitement. Néanmoins, ils peuvent se la procurer contre 3 francs plus sept francs de frais d'envoi.



maire

DÉCEMBRE 1996

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Rédacteur : Nourdine Nini (Trazom)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Isabelle Lacombe, Stéfanie Brunelle, Emmanuel Le Coze
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
ONT PARTICIPE A CE NUMÉRO :
Laurent Cotillon (Chewie) Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sébastien Hamon, Laurent Sarfati, Benjamin Janssens, Stéphane Audegond et Serge Février.
(Bon courage à Stéphane Hébert !)
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermellin (Banana San)
Abonnement : TSA 20215/ 92892 Nanterre Cedex 9
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10
Télématique : 3615 JOYPAD
Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte une K7 vidéo Evangelion jetée sur la couverture, non livrée aux abonnés ni à l'export, ainsi qu'un bamper Street Racer jeté sur la couverture et un encart abonnement jeté dans le magazine.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique : voir page 144



Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée
Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°s) : 1 490 FB
Illustrations de couv. : Soul Edge © Namco 1996.



TESTS ET ZOOMS DU MOIS



Vous avez attendu ce moment là toute votre vie. Le monde entier vous regarde. Vous êtes à quelques mètres de la cage



où le gardien, anxieux, prépare sa détente. Autour de vous, les défenseurs font le pressing. Il ne vous reste plus beaucoup de temps avant le coup de sifflet final. Vos supporters, placés derrière le but, scande votre nom. Personne en soutien, vous devez marquer maintenant sinon adieu la coupe. Votre cœur bat à 100 à l'heure. Un premier crochet vous permet de vous libérer du marquage, petit passement de jambes pour placer le ballon sur votre pied gauche, vous placez une superbe frappe enveloppée, le gardien tente une parade mais le ballon vient se loger en pleine lucarne. Le stade est debout, vos supporters vous acclament. Toute l'équipe vient vous sauter dans les bras et faire avec vous le petit pas de danse synonyme de victoire.

FIFA 97 c'est le meilleur du football.



Des joueurs en 3D réalisés par capture de mouvements permettant la création de graphismes très fluides. Grâce à la technique du MotionBlending™, le jeu est d'un réalisme impressionnant.

Le nouveau moteur 32 bits permet une rapidité de jeu encore jamais atteinte, une jouabilité et une gestion de l'intelligence artificielle sophistiquée. De plus, vous avez maintenant le choix entre des matchs en extérieur ou en salle.

Enfin, en direct du stade, retrouvez Thierry GILARDI et David GINOLA pour les commentaires des matchs.

Chaussez vos crampons et rejoignez les stars du foot dans le seul jeu capable de vous placer là où se trouve l'action : sur le terrain.

FIFA 97. L'Emotion intacte.

En voici la Preuve.

FIFA 97

WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™

Pour obtenir de plus amples informations sur FIFA 97 téléphonez au 04 72 53 25 00 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

EA SPORTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Les TOPS de

Ohlalalala !

Que de bons jeux cette année encore ! Il faut bien que vous vous décidiez pour Noël ! C'est vrai quoi, le choix est plutôt difficile en cette fin de siècle bénie des dieux. C'est pourquoi la rédaction tout entière de Joypad s'est mobilisée et a cogité ferme pour vous donner, selon elle, quelques éléments de réponse sur les jeux qui valent réellement le coup. Ceux dont on est sûr de ne pas regretter l'achat. Certes, tout dépend également de vos goûts à vous, mais nous ne pensons pas être trop loin de la vérité pour certains titres. Ce Top 3 sur chaque machine officiellement distribuée en France pourra éclairer votre lanterne de lutin(e) et ainsi vous permettre de vous amuser comme des dingues durant ces festivités. C'est bien là l'essentiel, non ? Alors, bons jeux et à l'année prochaine !

La rédaction
habillée en Papa Noël

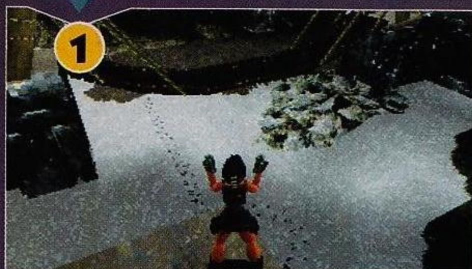
Et la Nintendo 64 dans tout ça ?

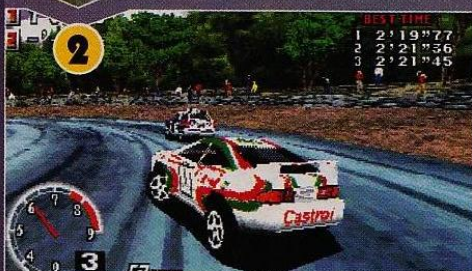
On aurait bien pu vous parler de Mario 64 et de Mario Kart 64, mais autant attendre la venue officielle de la machine en mars 97. En effet, comme la machine est introuvable en France, autant ne pas vous faire baver pour rien. Votre Noël 96 sera 16 et 32 bits, pas plus pour le moment. Alors, on se retrouve l'année prochaine pour un top Nintendo 64 qui, on peut en être certain (à quand Zelda 64 ?), sera d'enfer.

Les 3 meilleurs



Saturn







1. Tomb Raider **Eidos**
2. Sega Rally **Sega**
3. Virtua Fighter 2 **Sega**

Mais aussi... Exhumed, Nights, The Story of Thor, Bust-a-Move 2, Worms, Baku Baku Animal, Panzer Dragoon II, World Wide Soccer 97, Command & Conquer, Street Fighter Alpha 2, Destruction Derby et The Need For Speed.



PlayStation







1. Resident Evil **Capcom**
2. Tomb Raider **Eidos**
3. Tekken 2 **Namco**

Mais aussi... NHL'97, FIFA'97, Formula One, Adidas Power Soccer, Track & Field, Olympic Games, WipEout 2097, Destruction Derby 2, Fade to Black, Pandemonium, Worms, Bust-a-Move 2, Die Hard Trilogy, Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot, Street Racer et Soviet Strike.

l'année 96

JEUX PAR CONSOLE



SUPER NINTENDO



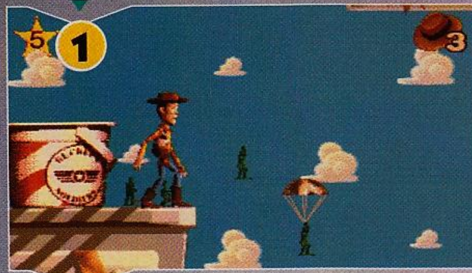


1. Donkey Kong Country 2 **Nintendo**
2. Yoshi's Island **Nintendo**
3. ISS Deluxe **Konami**

Mais aussi... on attend pour le début de l'année un nouveau volet des aventures de Donkey Kong Country (le 3), sans oublier Street Fighter Alpha en version 16 bits ou encore Prince de Perse 2 de Titus.



MEGADRIVE






1. Toy Story **Disney Interactive / Sega**
2. ISS Deluxe **Konami**
3. Sonic 3D **Sega**

Mais aussi... alors là, ça sent le roussi pour les possesseurs de Megadrive. Le virage 32 bits semble carrément achevé, et les titres 16 bits valables se comptent sur les doigts d'une seule main. Pocahontas à la rigueur...



GAME BOY





1. Donkey Kong Land 2 **Nintendo**
2. Tintin au Tibet **Infogrames**
3. Toy Story **Disney Interactive**

Mais aussi... Choix très difficile, ne trouvez-vous pas ? Allez, il y a bien un petit Pocahontas quelque part dans le fond de ce tiroir là-bas...

Les coups de

Les jeux vidéo, c'est bien c'est sûr, mais comme cadeaux, on aimerait bien avoir autre chose en plus à Noël ! Rien de plus facile grâce à Joypad... Entre les éditeurs qui font des compilations de jeux (ben oui, c'est fête !), et les différents autres produits, il y a vraiment de quoi trouver son bonheur. Jetez donc un œil du côté des produits sélectionnés par nos soins et qui, cette année, nous ont tout simplement fait craquer. Du film Braveheart au volant analogique/numérique pour Saturn et PlayStation, en passant par les manga de tous poils, rien de plus simple pour faire son choix ! Alors, bons jeux, joyeux Noël et, selon la formule consacrée, rendez-vous l'année prochaine...
La rédaction en plein boum !

Les jeux Vidéo

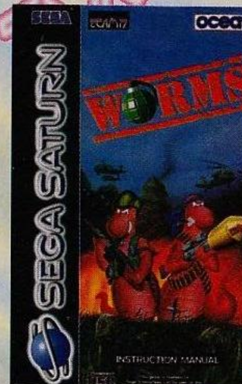
"The Disney Collection" sur Megadrive



Deux jeux en un sur Megadrive, c'est plutôt rare ! "Castle of Illusion" et "Quackshot", des valeurs sûres de la console (jeux de plates-formes/aventure), sont les deux titres que Sega et Disney proposent sur une seule et même cartouche. Cette compil. à petit prix va permettre à pas mal de personnes de rentabiliser une machine actuellement en manque cruel de softs. D'ailleurs, ces jeux ont bien veilli finalement. Pour ceux qui ne connaissent pas ou qui veulent redécouvrir les titres d'antan, l'occasion est excellente. Encore bravo pour l'initiative !

Editeur : Disney Interactive/ Sega.
Prix indicatif : 349 F environ.

"Compil Ocean-NRJ" sur PlayStation et Saturn



Sur PlayStation aussi, les compil. existent. Dans celles que propose Ocean-Infogrames et NRJ, vous en trouverez une qui regroupera à la fois Worms + True Pinball + Jack is Back pour la PlayStation (uniquement vendue chez Carrefour), soit trois jeux en tout ! Et les "duos" NRJ-PlayStation et Saturn qui regrouperont quant à eux Worms + True Pinball. Vous voyez, il y a de quoi faire. Et puis, lorsqu'on voit le prix, on ne peut que se réjouir d'une telle offre. À ne pas louper !

Editeur : Ocean.
Prix indicatif de la "compil." : 400 F environ.
Prix indicatif des "Duos" : 350 F environ.

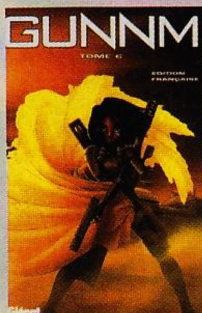




cœur de Noël

Les Manga

"Gunnm"



Chez Glénat, on ne chôme pas et Gunnm est sans doute la meilleure série sortie ces derniers temps dans le domaine du manga. Suivez les aventures de la petite Gally, une fille bien sous tous rapports qui tranche des têtes, pulvérise des abdomens et broie des jambes... euh, uniquement si on n'est pas gentil avec elle. Alors ?



Prix indicatif : 50 F environ.
Editeur : Glénat.
En vente dans toutes les boutiques spécialisées, Fnac et grandes surfaces.

"Ruroni Kenshin" Vol. 1 et 2"




L'histoire de Himura Kenshin, un jeune samouraï qui explore le Japon de 1810 en rônin (samouraï errant) et qui rencontre beaucoup d'autres hommes d'épée. Certains le défieront, d'autres deviendront ses amis, et ensemble ils feront voyager le lecteur dans un univers esthétiquement parfait, recréant avec détails et humour la vie quotidienne du Japon de l'époque Meiji. Une des révélations de cette année ; mais attention, en japonais.

Prix indicatif : 39 F environ.
Editeur: Shueisha.
En vente dans toutes les boutiques spécialisées.

Et aussi...

"Neon Genesis Evangelion"


© Gainax/ Eva 1996)

La série culte du Japon qui arrive enfin en France par le biais de Dynamic Visions. Entre les CD, les porte-clés, les maquettes, les laser-discs et les accessoires de bureau, il s'écoulera de l'eau sous les ponts avant que vous ne possédiez tous les produits dérivés ! Nous avons sélectionné pour vous les CD de la bande originale (avec une préférence pour le volume 3). Ils sont disponibles dans la plupart des magasins d'import de Paris et de Province.

Prix indicatif : 149 F environ.
En vente dans toutes les boutiques spécialisées.

La cassette vidéo de "Braveheart"

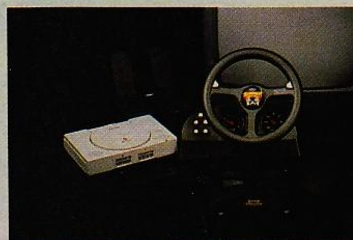


Impossible de passer à côté de ce hit en puissance de la vidéo. Récompensé par quatre Oscars ®, le film, réalisé par Mel Gibson, n'a peut-être rien à voir avec les jeux vidéo, mais nous on adore, alors on vous le dit. Ne manquez pas ça, c'est ce qu'il y a de mieux pour commencer l'année. Attention toutefois, les scènes sont parfois très violentes...

Prix indicatif : 205 F environ.
Editeur : Twentieth Century Fox.
En vente dans les FNAC, grandes surfaces et magasins spécialisés.

Le volant et pédalier Per4Mer

Équipez votre PlayStation ou bien votre Saturn d'un volant et de son pédalier. L'ustensile marche plutôt bien avec un jeu comme Destruction Derby 2, pour ce qui est de la version Playstation. Accélérateur et frein au pied, volant entre les mains, à vous de devenir un as de la route.



Prix indicatif : 499 F environ pour PlayStation et Saturn.
Distributeur : Innelec.
En vente dans les boutiques spécialisées, FNAC et grandes surfaces.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La PlayStation +1 Manette
OFFRE SPÉCIALE
à venir découvrir en magasin

CATALOGUE PLAYSTATION N° 4
Micromania et Sony Computer Entertainment présentent les meilleurs jeux PlayStation

Le catalogue PlayStation n°4
28 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

FIFA 97

HIT

FIFA fait peau neuve !! La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur **PlayStation.** Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une **nouvelle technique d'animation** mise au point spécialement pour ce jeu.

TOMB RAIDER

HIT

Dans ce jeu vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la **recherche d'Atlantis**. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes **exceptionnels** vous fera vivre à 1000 à l'heure.

CRASH BANDICOOT

HIT

La dernière **merveille** de l'équipe Naughty Dog ! Un **animal délirant**, entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOT, la «Révolution» !!!**

COMMAND & CONQUER

NEW

Dans ce jeu de simulation, basé sur la **gestion des ressources**, vous incarnez un **chef de mercenaires** qui devra tout faire pour s'approprier le **contrôle** du **tibérium**.

DIE HARD TRILOGY

HIT

Des graphismes 3D **hallucinants** et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une **bombe** sur PSX : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. **Que demander de mieux !!**

Offre Spéciale ! 1 000 T-SHIRTS GRATUITS* AVEC L'ACHAT DU JEU

WIPEOUT 2097

HIT

Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les **sensations de l'extrême** !

Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des **8 gigantesques circuits !**

SOVIET STRIKE

HIT

L'URSS s'est soudain effrondée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de **conflits ethniques** ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un **fou cupide** et **impitoyable** s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels.

TEKKEN 2

HIT

Avec ses **24 combattants plus féroces** que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le **meilleur jeu de baston 3D de l'année !**

FORMULA 1

HIT

Faites votre choix parmi les **35 meilleurs** pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des **16 «Grand Prix»** d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !

4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA CERGY OUVERT !

MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !

MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !

MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !

Doom-Like

Killer 3D



Quand l'enfer des Killers devient le paradis des joueurs

Ils ont envahi nos foyers, nos vies, nous poussant aux dernières extrémités. On leur avait dit "Impossible de s'en sortir sans bain de sang". Bingo ! Ce fut un carnage. De toutes les couleurs, depuis le mythique Doom, les killer 3D vous invitent à survivre, c'est-à-dire à vivre des aventures trépidantes. Les psychos et sociologues ont du boulot sur la planche, nous aussi. Bienvenue dans l'enfer des "Doom-like".

DÉFINITION

Killer 3D (n. m. inv.) : catégorie de jeux dans laquelle le joueur, en vue dite subjective, doit faire un carton sur tout ce qui bouge. Contrairement au Rwanda, au Zaïre ou à l'ex-Yougoslavie (voir génocide aux yeux et à la barbe du monde entier), les "meurtres" ainsi perpétrés sont factices (voir "pour de faux") et souvent grotesques (voir rire, humour, second degré). Il peut donc arriver de voir le joueur rire (voir détente, relaxation, passe-temps) devant un "total carnage", ce que l'on ne fait que rarement en regardant CNN ou LCI (voir boîte à déprime, violence gratuite, voyeurisme).

Impossible de parler des Doom-like sans parler de Doom et de la société désormais célébrissime et responsable de ce titre ô combien apprécié : Id Software. Pour connaître le passé d'Id Software, il nous faut remonter dans le temps, à la fin des années 80. C'est à cette période que la société Softdisk, éditrice de petits jeux sur disquettes, est contactée par Scott Miller, le grand patron d'Apogee Software, éditeur de jeux vidéo pour PC. Pour info, on doit à Apogee des titres comme Duke Nukem II, Death Rally, Hocus Pocus, Rise of the Triad ou bien encore - ou plus récemment - Duke Nukem 3D développé par 3D Realms, branche de développement de la société. George Romero, alors chez Softdisk, développa pour Apogee, avec John et Adiran Carmack, le jeu Commander Queen. Devant le succès colossal du titre, les trois larrons décidèrent de créer une structure de développement indépendante dans laquelle ils pourraient alors réaliser tous leurs rêves. Et des rêves, ils en avaient ! Des tout bizarres même, pleins de couleurs.

Naissance d'Id, les clés du succès

Pourquoi Id Software ? Sachez qu'il y eut d'abord IFD Software - traduisez "Ideas from the Deep Software" - lequel fut très vite réduit à Id. Il y aurait là un obscur rapport à la psy-

Des killers très destroy

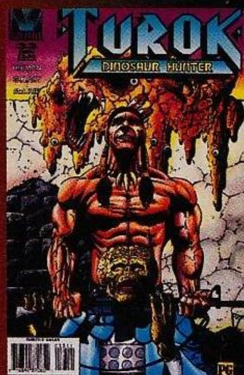
La communication faite sur certains titres de killer 3D est parfois étrange. On se souvient des publicités anglaises de chez Virgin, lors de la sortie d'un nouvel épisode de Doom (une double page de tripes, d'abats et de viandes diverses... beurk !). Cette fois, c'est Interplay, pour le jeu Disruptor qui joue la carte du "décalé" avec ce nounours qui n'est pas sans rappeler la publicité de Handicap International.

Il faut bien trouver son inspiration quelque part ! Le pire dans toute cette histoire, c'est qu'il a certainement fallu sacrifier un ours en peluche ! Espérons qu'il s'agisse d'un trucage avant que la Ligue de Défense des Peluches n'intervienne.



Doom-Doom sur N64...

Alors qu'elle n'est pas encore arrivée de par chez nous, la Nintendo 64 inspire les développeurs de Doom-like. Pour preuve, deux titres killer 3D sont en préparation actuellement. Chez Williams tout d'abord, une nouvelle version de Doom qui, soyez-en certain, vous en mettra plein les yeux. Ensuite, chez Acclaim, on travaille activement à l'adaptation de la bande dessinée *Turok le chasseur de dinosaures.* Là, il faudra courir en pleine nature pour y abattre des dinosaures qui, on se l'imagine sans peine, devraient être pour certains tout simplement monstrueux. D'autre part, Williams a aussi annoncé la conversion des titres Id sur N64. A suivre...





Telex

Doom au cinéma. La société ID Software serait en train de négocier la cession de la licence Doom dans le but d'en faire une adaptation cinématographique.

Telex

La Jaguar avait aussi senti le filon. Ce ne fut pas suffisant pour sauver la première machine 64 bits, mais tout de même : Alien vs Predator, Doom et Wolfenstein 3D figurent sans aucun doute parmi les meilleurs titres de la machine.

chanalyse freudienne. Pourquoi pas, au regard des titres sortis des neurones de Romero, il fallait bien un peu de Freud là-dedans. Wolfenstein 3D sera le premier titre de la nouvelle société (titre édité par Apogee). Un concept nouveau : un jeu en 3D dans lequel il fallait trouver, au milieu d'une forteresse nazi, le méchant du lieu (au look d'Adolf) pour lui faire la peau. Le jeu pour PC connut un succès fantastique. Quelques années plus tard, Id Soft adapte son jeu pour Nintendo sur la console 16 bits. Une expérience difficile (le jeu avait été épuré : plus de bergers allemands, plus de symbole nazi, plus de portrait d'un goût douteux...) qui, à l'époque, avait fait dire à la petite société texane qu'elle ne retravaillerait plus avec Nintendo. Et dire qu'en 1997 on attend Doom 64 ! Comme quoi, tant qu'il y a des sous à se faire...

Doom, une famille nombreuse

Fort de leur succès, l'équipe, qui entre-temps avait recruté des gens comme Jay Wilbur, Kevin Cloud et Tom Hall, pouvait s'attaquer au gros morceau : Doom. En 1993, la doom-mania pouvait commencer. Dans le monde du PC, les clones apparurent nombreux, alors que le genre tentait une timide entrée sur le marché des consoles 16 bits. Mais si le cœur y était, la puissance n'y était pas. Faire un Doom sur 16 bits, c'est optimiste. Pourtant, certains s'y sont essayés avec succès : Accolade avec Zero Tolerance, seul et unique jeu Megadrive à se jouer en link, ou bien encore Ocean qui, en France, proposait Doom Super Nintendo, dopé au processeur FX de Nintendo. Il aura fallu attendre l'avènement d'une nouvelle technologie pour enfin voir des "Doom-like" de qualité. Et regardez les pages qui suivent, il y a le choix ! La mode du PC est passée à celle des consoles. Un virus qui inquiète de nombreuses personnes et en amuse une infinité d'autres. C'est ce qu'on appelle le second degré.

Un jeu de fin de siècle

Nos amis sociologues auraient certainement de nombreuses choses à dire concernant la vague du Doom-like. Nous avons d'ailleurs à ce propos tenté de contacter certains éminents membres de la profession qui, par "manque de temps", n'ont pu satisfaire à notre demande. Dommage, on aurait aimé entendre parler de la crise, de ce besoin de victoire et de revanche (syndrome Dragon Ball z-dien), de ce surplus d'énergie négative dont il est bon de se débarrasser. Dommage. En attendant des discours plus cérébraux, vous pourrez toujours vous initier à l'un des Doom-like. Préférez à ce propos les titres qui se jouent en link, ou bien mettez la main sur un réseau de PC (certaines sociétés nouvellement implantées proposent, pour des prix modestes, des heures de connexion sur des PC branchés en réseau). Vous comprendrez alors pourquoi Doom fut un monument, une petite révolution du jeu vidéo, un micro-bouleversement qui aura rapporté des centaines de millions de francs.

Et la 16 bits dans tout ça

2-2. Égalité entre la Super Nintendo et la Megadrive. Les 16 bits eurent aussi en leur temps les honneurs du killer 3D. À croire que c'est une mode cosmique ! On se souvient avec une larme d'émotion des deux titres Megadrive que furent Bloodshot (qui se jouait à deux sur écran splitté) et Zero Tolerance, le seul et unique produit Megadrive à se jouer en link ! Une performance et une première qui n'aura hélas pas été suivie. Pour ce qui est de la Super Nintendo, après le très décevant et épuré façon "L'île aux enfants" Wolfenstein 3D, il y eut le fantastique Doom (souvenez-vous de notre Joypad n° 47 et de sa cassette vidéo). Une très bonne version qui reste, même plus d'un an après sa sortie, une valeur sûre de la Super Nintendo.


Bloodshot


Zero Tolerance


Wolfenstein 3D


Doom

Un "trompage" puissance 32

Parfois, on se trompe. C'est un peu la vie. Ainsi, la traduction du texte de présentation se trouvant au dos de la boîte de Final Doom n'était-elle pas exacte du tout. En effet, on ne trouve dans le jeu que 32 des 64 niveaux annoncés ! Sglourps ! Sans doute un petit lutin est-il passé par là. Étrange, d'autant plus que la notice (à l'intérieur de la boîte, si vous me suivez), indique qu'il n'y en a que 32 des niveaux. Il paraît que chez Assimil, ils ont des méthodes d'anglais vraiment géniales. Si, si...

Doom-Like

Le petit catalogue du killer 3D illustré

Alien Trilogy

MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM / FOX INT.
ASTUCES : JOYPAD 54 TEST : JOYPAD 52 ET 57

Inspiré de la célèbre saga hollywoodienne, Alien Trilogy est le premier Doom-like à faire appel à une licence de film. Une atmosphère oppressante à souhait pour 33 niveaux répartis en 3 mondes reprenant chacun l'un des volets du film. On se souviendra à ce propos de la reine alien de la fin du premier monde, qui reprenait Aliens (second épisode de la saga). Un grand moment d'émotion. A posteriori, le jeu s'adresse en priorité à ceux qui veulent s'initier au genre, les autres venant à bout trop facilement de ces niveaux. Le jeu ne proposait à notre goût pas un challenge suffisamment difficile et novateur.

88%



Doom

MACHINE : PLAYSTATION (SATURN À VENIR)
EDITEUR : WILLIAMS / GTI
ASTUCES : JOYPAD 50 ET 53
TEST : JOYPAD 48

95%



Tout a commencé par là... Une version PlayStation extraordinaire, graphiquement supérieure à ce que l'on trouve sur PC par exemple. Des effets de lumière somptueux, des graphismes très fins et une animation d'une fluidité exemplaire (si l'on oublie un ou deux ralentissements). Une base, et toujours une référence du genre sur la console de Sony. Espérons que la version Saturn, qui ne devrait pas tarder à arriver, s'imposera elle aussi comme une référence dans le genre. Avec plus de 50 niveaux, Doom PlayStation ne pouvait que combler les joueurs les plus exigeants. On retrouvait en effet les meilleurs niveaux des Doom 1 et 2 (PC), plus quelques inédits dont nous vous donnons les codes dans les Joypad n° 50 et 53.

Final Doom

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WILLIAMS
TEST : JOYPAD 57

90%



Tiens, revoilà du Doom, du bon vieux Doom. Au menu, 32 niveaux qui n'apportent aucune véritable nouveauté, mais qui sont indipensables pour tous ceux d'entre vous en manque de sensations “doomiennes”. Une fois le premier Doom bouclé, il y a comme une impression de manque, c'est normal... Pas d'inquiétude. Au fait, si vous ne voulez pas vous prendre la tête avant d'éclater celle des autres, sachez que les passwords du premier volet fonctionnent sur le second. C'est bête, mais personne n'a jamais prétendu qu'il fallait être supérieurement intelligent pour faire un Doom...

Descent

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INTERPLAY
ASTUCES : JOYPAD 56 ET 57
TEST : JOYPAD 51

93%



Avec Descent, les Doom-like gagnent une dimension de plus. S'il était avant possible de partir à gauche ou à droite, de reculer et d'avancer, on peut désormais descendre et monter dans ce vaisseau qui vous transporte dans des dédales particulièrement tordus. Il ne faut pas avoir le mal de mer ! D'un maniement parfois complexe, le jeu s'avère être difficile (parfois trop), mais aussi original et varié. Deux atouts, lorsqu'il s'agit d'un jeu de ce genre.

Exhumed

MACHINE : SATURN (PLAYSTATION MARS 97)
EDITEUR : BMG INT.
TEST : JOYPAD 57

92%



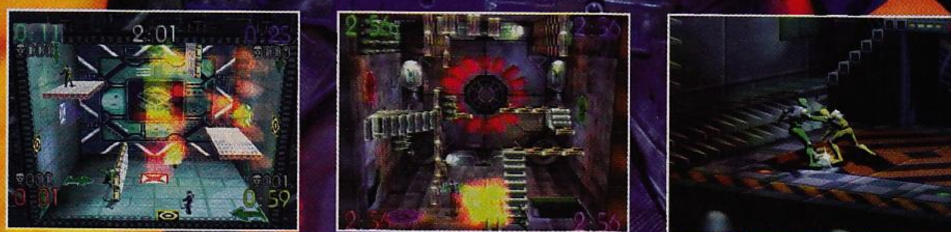
On ne s'attendait certainement pas à une telle réussite. Exhumed est un des meilleurs Doom-like jamais sortis sur console. Dans des décors inspirés de l'Égypte ancienne, le joueur trouve la sortie d'un vaste dédale. Une animation remarquable, des armes originales, des niveaux relativement complexes font de ce jeu l'un des titres forts de la Saturn. Dommage que le système de sauvegarde soit vraiment manqué (les impatients risquent de s'énerver). Toutefois, Exhumed, on y revient. À noter que la version PlayStation n'arrivera pas avant la fin du premier trimestre 97.

VOUS AVEZ 120 SECONDES POUR DÉCOUVRIR UN NOUVEAU SPORT EN CHAMBRE !

Blast Chamber est un jeu d'action et de stratégie, une course contre la montre spécialement optimisée pour un mode multi-joueurs. Affrontez jusqu'à trois adversaires dans un cube rotatif et rusez pour récupérer le cristal qui accroît votre temps de vie et réduit celui de vos adversaires. En effet, vous disposez tous de 120 secondes dans plus de 60 chambres différentes, avant que la bombe à retardement que vous transportez n'explose !

C4 C4 C4

01:35



BLAST CHAMBER

Un concept de jeu unique en 3D de 1 à 4 joueurs.

DISPONIBLE FIN NOVEMBRE

Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h

MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES



ACTIVISION.



Infos Trucs et Astuces



Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 MONTREUIL CEDEX

www.ubisoft.com

Doom-Like

Robotica Cybernation Revolt

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
TEST : JOYPAD 48

En l'an 2877, suite à une étrange contamination, les robots se sont révoltés. Comme vous ne faisiez rien de particulier ce jour-là, les forces gouvernementales décident de vous envoyer régler ce léger problème. Seulement, vous ne vous battrez pas ici contre des boll mixer ou des grille-pain, puisque les ennemis sont des cyborgs (huit modèles différents au total) dernier cri, prêts à vous transformer en tarte aux pruneaux. Cependant, l'aspect recherche (de clés principalement) reste primordial dans ce titre qui manque parfois cruellement de pêche. Pour un peu, on s'endormirait.

84%



Krazy Ivan

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
TEST : JOYPAD 50

87%



Les robots, les éditeurs, ils aiment. Krazy Ivan vous projette donc dans la Sibérie orientale afin d'y faire le ménage. D'autres robots menacent en effet la paix de votre territoire. Ce n'est pas la Tchétchénie, mais ça y ressemble. De gros robots qui s'en mettent plein les dents. L'animation est rapide, mais le jeu monotone se résume à des combats dans des sortes d'arènes. Pas de côté "recherche" qui vienne vous plonger dans une quelconque ambiance. Plus qu'un killer 3D, il s'agit ni plus ni moins d'un shoot-them-up. Heureusement, celui-ci peut se jouer en link, à deux joueurs.

Kileak the Blood

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY



L'une des premières sorties de la PlayStation, et pas vraiment une réussite. Alors que le second volet est d'ores et déjà sorti au Japon, on se souvient avec une larme d'attendrissement de ce jeu. Une fois encore, à bord d'un robot, il va vous falloir explorer tout un complexe. L'animation est lente (quelle que soit la transformation de votre robot), les ennemis, des robots grotesques, se traînent et vous arrosent copieusement de projectiles. Difficile de vraiment apprécier ce titre qui, lors de sa sortie, pouvait encore prétendre à nos faveurs, mais qui fait vraiment dépassé aujourd'hui.

Po'Ed

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TWI
ASTUCES : JOYPAD 57
TEST : JOYPAD N°54

50%



Au royaume des boucheries, les cuisines sont reines. C'est un peu la devise à tirer de ce Po'Ed, surprenant Doom-like dans lequel il s'agit de courir, hachoir à la main, après de simili-poulets. Passé cet humour douteux et cette atmosphère atypique, on se retrouve avec un Doom-like quelconque, l'originalité et l'intérêt en moins. Voilà notre lanterne rouge du Doom-like !

sortie 1997





Hexen

MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION
EDITEUR : WILLIAMS

Après Doom, il y eut Heretic. Un remake heroic-fantasy qui, il faut bien l'avouer, n'apportait rien de bien neuf. ID Software avait sous-traité le produit, le confiant à la société Raven. Hexen devait quant à lui arriver plus tard, faisant figure de seconde partie de Heretic. Seulement, hormis l'univers heroic-fantasy et le genre de jeu, plus rien à voir. Cette fois, le joueur incarne un mage, un prêtre ou un guerrier ayant des caractéristiques propres. Alors que le guerrier tape fort, le magicien peut envoyer des sorts d'une terrible puissance. Les niveaux sont complexes, et il arrive même que l'on revienne sur ses pas afin de résoudre certaines énigmes. Tant qu'à faire, autant ne pas s'ennuyer. Espérons que le jeu pourra se découvrir à deux simultanément (au moins sur PlayStation), car il n'y a rien de plus drôle au monde que de transformer son adversaire en porc et d'invoquer un minotaure dans la foulée, histoire de rire.

Si "Pandemonium" signifie également "tohu-bohu", ce n'est certainement pas par hasard...

Pandemonium!™



Le jeu qui va "tohu-bohuter" votre console !



"Une véritable perle, un petit bijou" (Consoles +)

CRYSTAL DYNAMICS

BMG INTERACTIVE

Doom-Like

Quake

MACHINE : SATURN, PLAYSTATION ET N64
EDITEUR : WILLIAMS



Présenté en détail dans sa version PC dans le n° 74 du magazine Joystick, Quake était le jeu événement d'Id Software pour l'année 96. Un événement qui aura affronté le terrible Duke 3D. Finis les ennemis en sprite, Quake lance la mode des ennemis en 3D polygonale ! Conclusion, les graphismes n'ont plus rien à voir avec ce qui se faisait avant. À noter que le point fort du jeu était le mode multi-joueur en réseau ; ce qui ne sera pas facile à adapter dans le monde des consoles, à moins que Sony ne développe l'usage de son câble link ou que Sega sorte à temps son extension Internet et son kit de jeu en réseau. Quake est actuellement prévu sur toutes les consoles de la nouvelle génération, de la Saturn à la Nintendo 64 en passant par la PlayStation pour le milieu de l'année 97.

Tunnel B1

MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION
EDITEUR : OCEAN
TEST : JOYPAD 57



Alors que la version Saturn sort tout juste (identique à la version PlayStation, si l'on omet les graphismes beaucoup moins fins), Tunnel B1 est déjà disponible depuis quelques semaines sur PlayStation. Là, il s'agit, à bord d'un vaisseau, de parcourir une douzaine de niveaux (ce qui fait assez peu) d'une beauté renversante. Le vaisseau fonce et tire sur tout ce qui bouge ! Il faut être rapide et vif pour éviter et détruire les nombreux adversaires qui bloquent les corridors. De l'action à l'état pur.

Duke Nukem 3D

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WILLIAMS ENT.



Véritable jeu événement sur micro, Duke arrive sur console pour le début de l'année 97. Dans ce Doom-like, une trentaine de niveaux attendent le killer en herbe que vous êtes maintenant devenu. Mais attention, il s'agit ici d'un killer comique (drôle d'expression). Duke chante *Born to be wild*, insulte ses adversaires, patauge dans l'hémoglobine et laisse derrière lui des traces de pas... autant de détails qui font la richesse de ce jeu où l'action reste omniprésente. Considéré par beaucoup comme étant le meilleur Doom-like ayant jamais existé, Duke bénéficiera d'ici quelque temps d'une suite sur PC qui, espérons-le, sera directement adaptée sur console.

Dark Forces

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : LUCASARTS



La force Luke dans ce "Doom-like" qui décroche sans aucun doute la palme du jeu le plus difficile de sa catégorie. Plongé dans l'univers de la Guerre des Étoiles, le joueur n'aura ici d'autre but que de devenir un héros de la cause Rebelle. De l'action, bien entendu, dans des décors dignes de la saga cinématographique, au milieu d'ennemis tout droit tirés du grand écran. Mais le jeu propose aussi une bonne dose de réflexion, car il faut parfois être très doué pour trouver le moment pour se sortir de niveaux particulièrement vastes.



Tenka

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS





Psygnosis (auteur de Formula One, WipEout et autre Destruction Derby) se met aussi au Killer 3D. Tenka, jeu furtivement présenté lors du dernier E3 en mai dernier à Los Angeles, s'annonce comme étant un jeu aussi beau que violent qui pourrait bien renouveler le genre. On ne connaît du jeu que l'histoire : le World Government serait en train de faire des expériences génétiques pas très catholiques. À vous d'infiltrer les locaux et de découvrir le fin mot de l'histoire. Contrairement à Doom, il devrait cette fois être possible de sauter, de glisser, de ramper ou bien encore de regarder aux alentours. Un total de cinq missions vous attend : elles devraient toutes combiner action et aventure.

MORTAL KOMBAT TRILOGY



UN FABULEUX CONCENTRÉ DE TOUTE LA SAGA MORTAL KOMBAT :
RETROUVEZ LES TROIS PREMIERS ÉPISODES REMASTERISÉS
AVEC DE NOUVEAUX DÉCORS ET COUPS SPÉCIAUX



34 PERSONNAGES À DÉFIER

Williams
Williams Entertainment Inc.



CD-ROM PC



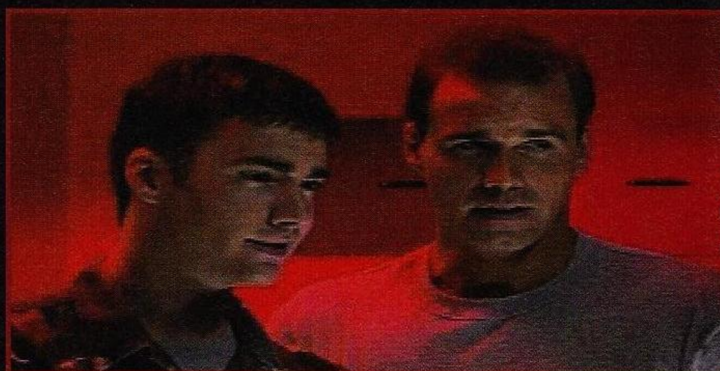
PlayStation

ÉDITEUR : INTERPLAY
NOMBRE DE JOUEURS : 1 (HÉLAS !)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE
CONTINUES : MOTS DE PASSE ET SAUVEGARDES MEMORY CARD
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Guy Roux serait testeur, il friserait l'apoplexie. Car Disruptor est un gâchis. Ce titre développé par la deuxième équipe de Universal Interactive Studios (la première s'étant chargé de Crash Bandicoot) avait toutes les cartes en main pour se hisser sur la plus haute marche du podium. Elle n'a pas su en profiter. La faute à qui ? À la durée de vie…

Radins sur toute la ligne

L'habitude des Killer 3D dans le genre de Disruptor est de lâcher le joueur dans le premier niveau, sans aucune explication, sans aucun scénario. Si on aime plutôt ça, il faut tout de même avouer que c'est du bourrinage bête et méchant. Disruptor rompt donc la tradition des jeux pour lobotomisés en proposant un vrai scénario, au travers de séquences vidéo clean à souhait. Il ira même, ô bonté suprême, jusqu'à vous expliquer ce que vous faites dans ce bourbier. Les niveaux sont assez vastes (à l'exception des premiers). Ils fourmillent d'ennemis qui, s'ils ne sont pas les plus originaux du monde, ni même les plus intelligents (loin s'en faut), offrent une résistance héroïque. Pour les avoir, plusieurs solutions s'offriront à vous. Les armes de Disruptor sont un bel exemple de modernité, d'originalité, d'efficacité et de beauté. Malheureusement pour vous, les changements d'armes ne sont pas des plus rapides, ce qui peut vous valoir quelques déconvenues dans les moments chauds. Et puis pour tirer, il faut des munitions. Et elles se font rares les bougresses, même trop dans certains niveaux. Et la possibilité d'utiliser des pouvoirs psioniques n'y change rien. L'un dans l'autre, cela ajoute de la difficulté (et donc un peu de durée de vie) à un jeu qui n'en manque pas. Cela permet au moins de profiter des 13 niveaux… Niveaux de toute beauté d'ailleurs : chacun d'entre eux a un caractère graphique particulier, avec comme points communs la beauté des couleurs, la variété du design, la finesse des textures, et l'originalité. Seule ombre, qui n'en est peut-être pas une : le brouillard, que l'on trouve dans certains niveaux. À l'accoutumée, ce type de brouillard sert à masquer le clipping. Une gruge comme une autre, me direz-vous. Seulement, il me semble que dans le cas de Disruptor, cette brume est plus là pour l'ambiance que pour gommer un affichage défectueux. Simple supposition de ma part… Quoi qu'il en soit, ce Disruptor est une belle réussite technique, d'autant plus que la fluidité et la vitesse de l'animation ne sont pas à mettre en doute. C'est tellement fluide, que certains d'entre vous pourront s'attraper une nausée. Mais une bonne technique ne suffit pas. L'absence de passages secrets, des vrais, des tortueux à la Doom, ajoutée à celle d'un mode Link, à des ennemis quelconques et stupides de surcroît, à une durée de vie très courte (pour les pros du genre, c'est l'histoire d'une bonne journée), fait de ce titre un jeu correct mais sans plus. On y frôle l'extase sans jamais l'atteindre.



Le jeu vous proposera une vidéo, qui vous expliquera le scénario. On sait que c'est un prétexte au jeu ; mais pour une fois, il y en a un.



La brume, quant à elle, est là pour l'ambiance ou pour masquer le clipping et les problèmes d'affichage. That's the question…



Pour se farcir un ennemi au corps à corps, certaines armes sont plus indiquées que d'autres.

DISRUP





Le Plasma Gun ne ressemble pas vraiment à celui de Doom, mais est bougrement efficace. Seul hic : vous ne le trouverez que dans un niveau ; et encore, il faut aller le chercher.



Voilà l'un des pouvoirs psioniques. En plus de gaiement détruire vos ennemis, certains pouvoirs psiotrucs vous guériront ou formeront autour de vous un bouclier.



Les décors ne sont interactifs qu'à ce seul moment. Où est le plaisir des tonneaux explosifs de Doom ?



Pour franchir ce ruisseau de lave, utilisez le saut.

COMPARATIF • COMPARATIF

Disruptor contre Doom

Comparé à Doom, que ce soit le premier ou le Final, Disruptor perd la bagarre. Le premier Doom comptait presque 60 niveaux, le deuxième 32, et Disruptor n'en a que 13. Qui se parcourent beaucoup plus vite, d'ailleurs. Et puis Doom se joue en Link. Et puis Doom est bourré de passages secrets. Et puis Doom, c'est une ambiance, une ribambelle de monstres originaux et rusés pour certains,... c'est Doom.



COMPARATIF • COMPARATIF



Certains ennemis vous colleront comme un chewing-gum à une semelle. Ils sont les rois du gaspillage de munitions, qui sont déjà rares.



Les armes apparaîtront dans une liste, ce qui n'est pas vraiment idéal au cours des échauffourées. Difficile de sélectionner l'arme, d'éviter les tirs ennemis et d'attendre le chargement de celle-ci sans se faire trouer la peau.



Cette arme lockera automatiquement votre adversaire et lui enverra une mine.

GRAPHISMES 17

Le design des niveaux et leur réalisation sont magnifiques, mais les sprites ennemis laissent à désirer.

ANIMATION 19

Ça bouge fabuleusement vite et bien. Même trop, ce qui pourra provoquer quelques haut-le-cœur.

MANIABILITÉ 15

À l'exception des changements d'armes, qu'elles soient psioniques ou normales, il n'y a pas à se plaindre. Malheureusement, dans un Doom-like, les armes sont primordiales.

SON/BRUITAGE 18

Ce n'est plus un jeu mais un film : les musiques collent à l'action, les bruitages sont pile-poil. Bref, c'est du John Barry.



J'AIME

- Une ambiance fantastique.
- Des armes psioniques originales.
- Des musiques hollywoodiennes.



J'AIME PAS

- Des ennemis neuneu.
- Des changements d'armes trop lents.
- TROP COURT ! ! !



CHEWIE

EN RÉSUMÉ

Disruptor se classe parmi les titres qui épatent techniquement, mais qui n'amusent pas. Ou pas assez longtemps... Les quelques originalités dont il dispose (mode Practice, armes psioniques...) ne font pas oublier une durée de vie trop courte, une intelligence artificielle sous-développée et des niveaux qui ne demandent pas de recherche, ou si peu. On pensait tenir un successeur à la Doom. Finalement, on n'a affaire qu'à un énième clone.

87%

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NOUVEAUX MAGASINS

AIX EN PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau
ARLES - 21, rue du 4 septembre
BOULOGNE S/MER - 3, Place Charpentier
MOULIN - 48, rue des Coutelliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Etoile
PERPIGNAN - 35, rue du Maréchal Foch
TARBES - 6, rue B. Barrere
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or
ROANNE - 19, rue du Bourgneuf
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

LISTE DES MAGASINS

AGEN - 101 crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95-21-19-05
ALBI - 64 r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS - 2 r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3 r de la Roë	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16 r Chabrefy	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3 r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11 r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28 r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 08.36.68.22.06
BAYONNE - 28 r Pannecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108 r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4 r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 3, place Charpentier	Tél : 08.36.68.22.06
BOURGES - 13 pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIVE - 4 r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/S - 44 r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11 r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT - F - 114 Bld G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7 r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE - 4 r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16 r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12 r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9 r des Lombards	Tél : 02.32.62.54.72
FORT de France - 10 r J. Compère	Tél : 0596. 63.12.13
FREJUS - 1526 Av de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29 r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17 Av Felix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 2 r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 36 r Albert 1er	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72 Av du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100 Av Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199 rH. Delisle	Tél : 0262.27.87.76
LILLE - 41 r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7 crs Gambetta 04.78.60.33.60	Tél :
MARSEILLE - r 37 Av Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12 r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9 r des Rémouleurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107 Frg Lacapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27 r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48 r des coutelliers	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES - 9 r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15 Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1 r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.37
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS - 103 r Bannier	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS - 16 - 3 r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16 r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35 r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 0590-26-95-26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE - 19 r du Bourgneuf	Tél : 08.36.68.22.06
RODEZ - 24 r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18 r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13 r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4 r Geoges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69 r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5 pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammouth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20 r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5 r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.12.30
TROYES - 34 r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28





Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Tomb Raider - FIFA 97 - NBA Jam Extreme
Disruptor - NBA Live 97 - Reloaded
Street Racer - ISS Deluxe - Magic : The Gathering

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS





console SATURN et un pad" et 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

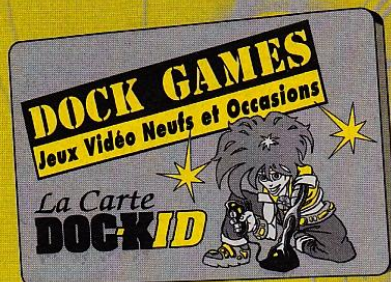
Tunnel B1 - Project X2
Street Racer - Reloaded

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS



TUNNEL B1

Au bout du tunnel, l'enfer en 3D. Bienvenue dans le jeu le plus speed de l'année.



CRASH BANDICOOT

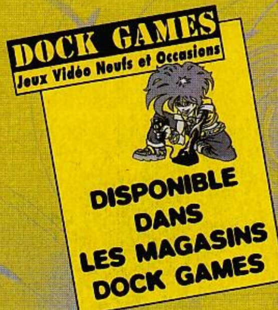
Entrez dans le monde délirant de ce jeu de plates-formes en 3D le plus innovant et évitez les pièges afin de retrouver votre fiancée.

CONSOLES + 96%
CD CONSOLES *****

FIGHTING VIPERS

Un combat passionnant va pouvoir commencer. Tous les coups sont permis dans ce nouveau jeu de combat où les défis se déroulent sur un ring clos !

CONSOLES + 96%
CD CONSOLES *****



TOMB RAIDER

La plus grande aventure de cette fin d'année a un visage : Lata Croft. Tomb Raider est un cocktail détonnant qui mêle actions, aventures, et énigmes.

CONSOLES + 97%
CD CONSOLES *****

NBA JAM EXTREME

Avec NBA JAM Extreme, vous allez en prendre plein la vue! Incroyable, des centaines de slams et de dunks délirants!

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

TEKKEN 2

La seconde manche du tournoi le plus convoité va avoir lieu. Retrouvez les combattants les plus célèbres pour une confrontation ultime. Que le combat commence !



Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au 08 36 68 22 06

SOVIET STRIKE

STRIKE est le nom d'une force secrète créée pour empêcher les guerres avant qu'elles ne commencent. Shadowman sera votre cauchemar...



CONSOLES + 94%
CD CONSOLES ****

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06
À VOTRE SERVICE

FORMULA 1

Grand Prix de France de F1, nouveau record du monde! Formula 1 vous permet enfin de vous mesurer aux meilleurs pilotes de course.



* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. .. : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. - Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES

CENTRES SEGA

VENEZ DÉCOUVRIR LE LOISIR DU TROISIÈME MILLÉNAIRE!

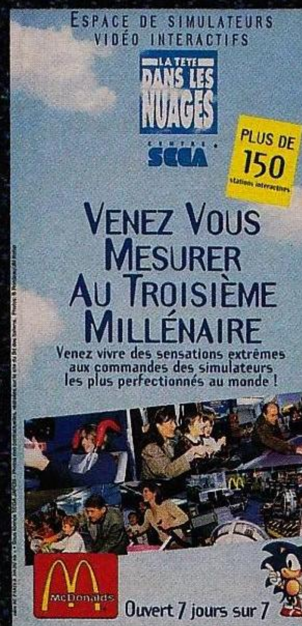
Si vous ne connaissez pas encore ces parcs d'attractions, c'est que vous n'êtes pas au faîte de l'actualité du jeu vidéo. Désormais au nombre de 7 en France, ils regroupent tous les jeux forts du moment. Simulateurs de ski, de Formule 1, de moto, jeux de réflexion, de sport et autres machines virtuelles qui vous emmènent dans l'espace ou à la pêche au gros ! L'interactivité, la convivialité et la détente sont ici au rendez-vous pour toute personne désirant passer d'agréables moments, et entrer de plain-pied dans le troisième millénaire !



Dans chaque centre, vous trouverez :

- Des hôtesses pour vous accueillir et vous guider.
- Près de 100 postes de jeu (en moyenne) pour vous divertir !
- Un restaurant McDonald's pour vous remettre de vos émotions.
- Des postes de jeu à plusieurs (Daytona USA, Sega Rally, Manx TT, etc.).
- Un cadre sain, aéré et sécurisé.
- Une ambiance chaleureuse et des sensations très fortes !







Ouvert 7 jours sur 7 !

Non, vous ne rêvez pas ! Les centres Sega sont effectivement ouverts tous les jours de la semaine, sans exception !

Les adresses de tous les centres en France :

- **5 Bd des Italiens 75002 Paris.**
  Tél : 01 42 44 19 19
  Métro : Richelieu-Drouot.
- **Place d'Italie - Grand écran**
  Italie 2 - 75013 Paris
  Tél : 01 44 16 95 35
  Métro : Place d'Italie
- **Les Halles du Beffroi**
  22 bis, rue du Général Leclerc
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 92 79 65
- **Centre Commercial Rosny 2**
  Porte 2
  93117 Rosny-sous-Bois
  Tél : 01 45 28 92 80
- **Centre commercial Euralille**
  59777 Euralille
  Tél : 03 20 55 96 00
- **Centre commercial "Les 4 Temps"**
  Paris - La Défense
  Niveau 2 - Porte Boïeldieu
  Tél : 01 49 01 06 86
- **Centre commercial Usine Center**
  Route André Citroën
  Villacoublay - Vélizy
  Tél : 01 30 70 08 94

NOUVEAU !

Le 8e Centre Sega est en Suisse !

C'est tout nouveau, ça vient de sortir ! Nos amis suisses n'ont pas été oubliés non plus, puisque un 8e centre vient de faire son apparition, au cœur même de Genève. Pourvu de 90 postes de jeu, sur une surface de 1 000 m2, le loisir familial enfin à portée de tous a ouvert le 25 novembre 1996. Bons jeux !

Adresse du Centre Sega à Genève :
• 36, rue du Rhône
Passage Malbuisson

Joypad





News

La PlayStation entre show et chaud !

1/ Killer Instinct Gold (N64 US) : Ça y est ! Voici des photos de la conversion (fort réussie) du jeu de baston venu de l'arcade pour la N64. (page 72).
2/ Wild 9's (PlayStation Euro) : Le dernier bijou en date de David Perry, créateur entre autres de Aladdin, Earthworm Jim etc. (page 70).
3/Soul Blade (PlayStation Euro) : Baptisé Soul Edge en arcade, voici enfin la conversion de ce jeu de combat éblouissant sur la PlayStation. (page 75).
4/ Nights Christmas (Saturn Jap') : Et la voilà, la surprise de Sega pour Noël : un Nights spécial pour les fêtes ! (page 65).
5/ Mario Kart 64 (N64 Jap') : De nouvelles images et des explications complètes du prochain hit de Nintendo sur la N64 (pages 54 à 56).
6/ Tobal N°1 (PlayStation Euro) : Akira Toriyama pour le design character, des animations ultra-fluides, Tobal est une réussite totale ! (page 74).



Ce mois-ci, la tendance est très nette : la PlayStation prend véritablement son envol aussi bien avec la quantité de produits en préparation, qu'avec la quantité de produits testés ! En effet, dans les news de ce numéro, énormément de bonnes choses venues du pays du Soleil levant (merci le PlayStation Show !), avec notamment la conversion du jeu d'Arcade, enfin dévoilé, Time Crisis, ou encore la suite de l'excellent Ace Combat : Ace Combat 2. Mais la Saturn et la N64 ne sont pas non plus oubliées comme Banana San nous le prouve chaque mois, avec pas mal de titres également prévus sur ces machines. Le scoop étant sans doute la première image exclusive du jeu proprement dit, de Dual Heroes de Konami ! Killer Instinct et Cruisin' USA sur N64 promettent quant à eux énormément. Sans oublier le dernier David Perry : Wild 9's. Ne le loupez pas !

LA RÉDACTION QUI NE FAIT PAS LE PONT...



L'E3 version

Pour la première fois, se tenait au Japon l'E3.
Ce salon est traditionnellement, aux USA, LE rendez-vous des professionnels du jeu vidéo et du multimédia. Le rachat récent de la société qui l'organisait par SoftBank, une boîte japonaise, a entraîné son apparition de l'autre côté du Pacifique. Las, si en Amérique, E3 est synonyme de salon aux dimensions monstrueuses, au Japon, on a eu droit à un truc riquiqui, ou trois pelés et deux tondus croupissaient dans une salle aux stands clairsemés. Fort heureusement, au même moment et dans le même hall d'exposition,
se tenait le PlayStation Expo.


La foule se bousculait pour découvrir les dernières nouveautés.


Sur le stand BPS, on pouvait voir les dernières nouveautés de Lucas Arts sur PlayStation.



• Paraparapa (SCE)

Sortie : Décembre au Japon

Ce jeu est non seulement d'une laideur qui frise le crime contre l'humanité, mais de plus il est niais ! Sur du bruit musical comme seuls les groupes de Rap japonais peuvent en produire, défilent à l'écran les symboles des boutons du contrôleur (croix, carré, triangle...). Il est temps de prendre des vacances pour certains...



• Topolo (Art Dink)

Sortie : Décembre au Japon

Ce logo virtuel vous permet, une fois que vous avez choisi un environnement, de construire des "machins" plus ou moins autonomes : avions qui volent, humain qui marche, oiseau ou poisson qui se déplace... les possibilités sont innombrables.



• Community No B (Fill-in-café)

Sortie : N.C.

Ce jeu d'action, avec quelques relents de jeu de rôles, vous met dans la peau d'une petite magicienne qui part à la recherche de pommes.



• Cyber Marionnette J (Victor)

Sortie : Janvier 97 au Japon

À partir d'un animé populaire situé dans un monde peuplé uniquement d'hommes, dont les seuls éléments féminins sont des cyborgs, JVC a réalisé un jeu de baston en 3D, dans lequel trois "marionnettes" s'affrontent pour le cœur de mamya Kotaru, un jeune garçon.



• Running High (Rex Entertain.)

Sortie : N.C.

Dans un univers futuriste, courez pour sauver votre peau. Original, non ?



nipponne

Tendance : la vague des jeux à l'eau de rose

C'est le dernier truc qui marche au Japon ! Les utilisateurs de PS étant principalement des individus de sexe masculin, dans les 12-16 ans, les jeux à base d'adolescentes énamourées, genre "drague virtuelle", se vendent comme des petits pains.


Noell (Pioneer LDC)


M (Nexuw Interact)


Dôkyusai 2 (Banpresto)

Une ambiance très très chaude !..









• Blast Wind [Technosoft]

Sortie : Janvier 97 au Japon

Par les auteurs du meilleur shoot-them-up (en son temps) sur Megadrive, Blast Wing était l'un des quelques titres que l'on pouvait découvrir dans la partie E3.



• Extra Bright [ASCII]

Sortie : Décembre 96 au Japon

Jeu de courses 3D, avec ses graphismes un peu trop dépouillés, Extra Bright aura du mal à soutenir la comparaison face aux WipEout 2097 et autre Speed King.





En cherchant bien...

• Formula Circus [Nihon Bussan]

Sortie : Janvier 97 au Japon

L'éditeur n'en est pas à sa première course de F1, et celle-ci est dotée d'un nombre impressionnant d'options originales, comme la possibilité de jouer avec de vieilles F1, avec des modèles actuels ou bien des F1 futuristes.



• Hyper Duel [Technosoft]

Sortie : Novembre 96 au Japon

Évidemment, les possesseurs de Saturn qui avaient fait le trajet pour venir à l'E3 ont dû en avoir gros sur la patate (le salon se tenait dans la proche banlieue de Tokyo, soit à une heure et demie du centre). Mais en cherchant bien, on pouvait dénicher un ou deux jeux sur Saturn.



• Gundam The Battle Master [Bandai]

Sortie : Février 97 au Japon

Bandai nous propose un jeu de combat dans lequel s'affrontent les colosses de métal de l'univers de Gundam.

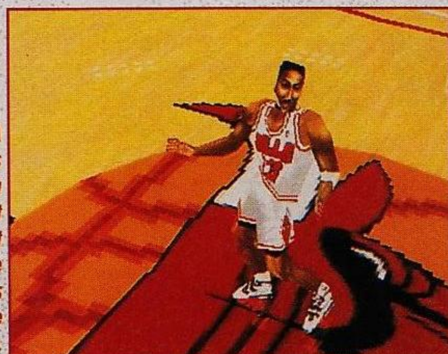






NBA POWER DUNKERS 2™

Petit ballon de basket deviendra grand... Nous voici à la version 2 de la simulation de ce sport de Konami. Quoi de neuf, docteur ?



Licence NBA oblige, toutes les équipes de la ligue de basket américaine sont présentes une fois de plus dans cette deuxième version.

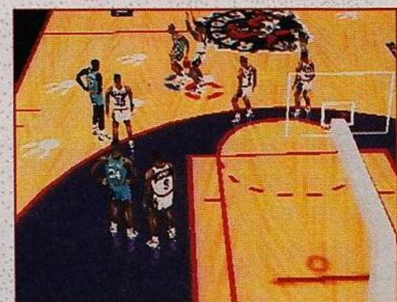


Chaque dunk spectaculaire que vous enverrez au fond du panier, pourra être revu grâce au mode «replay».





Comme dans la version précédente, la priorité est donnée à l'action. Ça va dans tous les sens, et l'on a l'impression de passer son temps à cavaler en permanence entre les deux extrémités du terrain. Au niveau graphique, le jeu est irréprochable : personnages en 3D qui bénéficient d'un zoom automatique lors des actions, mouvements réalistes des joueurs tant pour la défense que pour les attaquants, reflets réalistes des projecteurs sur le parquet ciré, alizé qui ondule la chevelure des athlètes... Les mouvements de caméra rapide et efficace qui avaient contribué au succès de la première version sont toujours aussi impressionnants. Le principal changement est celui qui n'apparaît pas à l'écran. Ainsi, une des critiques que l'on avait pu faire à l'époque concernant la version précédente a été corrigée : la défense du CPU a été renforcée. On peut désormais choisir ses joueurs parmi vingt modèles, puis les configurer comme bon nous semble en choisissant des détails aussi capitaux que la couleur de la peau ou le numéro sur chaque maillot. Il est possible dorénavant d'opérer des changements de joueurs en cours de partie. En effet, votre équipe n'est plus limitée aux seuls joueurs présents sur le terrain.



Le milieu des simulations de basket est jusqu'à présent la chasse-gardée des éditeurs anglo-saxons (Acclaim, EA ...). Et le NBA Power Dunkers 2 aura sans doute besoin de tous les talents des programmeurs de Konami pour réussir à s'imposer en dehors du Japon. À noter que le jeu sortira fin janvier – début février en France – et sera comme le premier, distribué par Ludi Games. Il aura pour nom NBA in the Zone 2.

Banana San

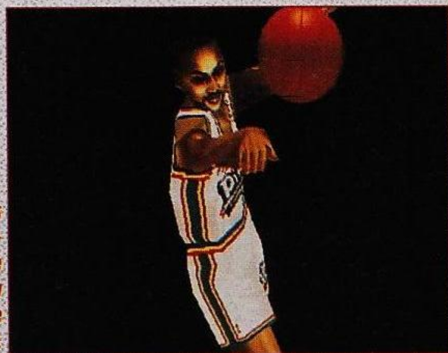
EDITEUR : KONAMI
SORTIE : 29 NOVEMBRE AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : JANVIER/ FÉVRIER 97

Banana boit !

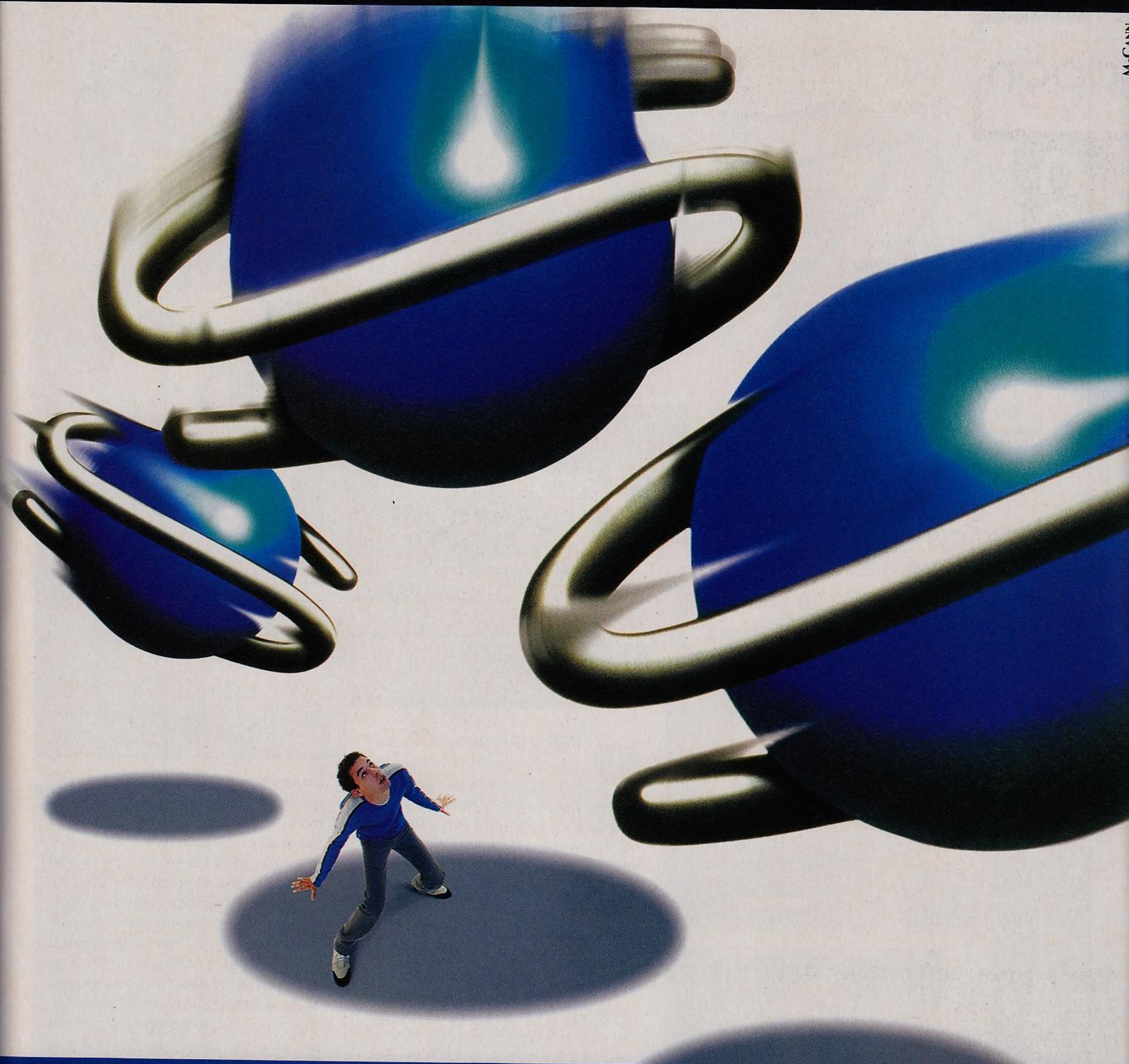
Le pauvre Banana San, ravagé par l'alcool et les sushis à l'eucalyptus, a mélangé deux éditeurs nippons dans le Joypad du mois dernier. Road Rage (course de véhicules futuriste se déroulant dans un Néo-Kobé cyberpunk) sur PlayStation, adapté d'un jeu d'arcade, est bien sûr un titre développé par Konami, et non pas par Taito.



C'est donc bien Konami qui a fait ce jeu. Dont acte !



Des graphismes plus fins, et toujours autant de vues de caméra pour ce deuxième volet.



PlayStation EXPO'96~97

Feda 2

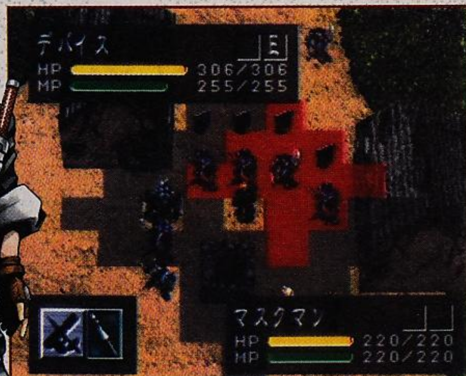


Yanoman, fier du succès de Feda avec plus de 200 000 exemplaires vendus, commercialisera au début de l'année prochaine une version pour PlayStation de ce jeu de rôles/simulation.











Même lors des combats, il est possible de sauvegarder une partie.

EDITEUR : YANOMAN
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : FÉVRIER 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

Real Battle System

Ce système de combat offre des animations aussi réalistes que rapides. Chaque personnage n'a pas uniquement des attaques : comme dans beaucoup de jeux de rôles, il dispose de protections et peut changer d'armes, avec bien sûr des animations différentes pour chaque arme. Feda, avec plus de 200 000 exemplaires vendus, commercialisera au début de l'année prochaine une version pour PlayStation de ce jeu de rôles/simulation.

Jusqu'à présent, le jeu n'était apparu que sur SFC avec la version originale de Feda, ainsi que sur Saturn avec l'épisode "Feda Remake". La PlayStation devenant indéniablement la console la plus vendue au Japon, Yanoman ne pouvait se permettre de l'ignorer plus longtemps. C'est désormais chose faite.

Histoire d'un désastre militaire

Dans Feda 1, le héros était Bryan. Huit ans se sont écoulés depuis les événements au cours desquels Bryan et ses compagnons avaient aidé la république d'Alcadia à acquérir son indépendance. Mais le monde de Mil Drass Gals est désormais plongé dans une sombre guerre civile, causée par des disputes entre les différentes races qui cohabitent. La république d'Alcadia est également touchée par le conflit, et est bientôt séparée en deux camps. Au cours de ce conflit, l'armée du camp de l'Est d'Alcadia baptisé "White Surge" reçoit l'ordre de gagner les ruines d'une cité antique qui contient un objet magique dont le pouvoir représente un danger majeur. White Surge reçoit l'ordre de détruire le site, et donc la menace. Mais le chemin du retour vers sa base est coupé par l'ennemi... Vous incarnez Habey Winston, le général qui commande White Surge. En compagnie de quatre officiers loyaux, vous allez devoir regagner votre liberté et recréer une force capable de combattre l'ennemi. Par rapport à l'épisode précédent, Feda 2 comporte nettement moins de personnages. Un des reproches qui avait été fait au jeu, à l'époque, venait de la trop grande richesse des personnages, et de la difficulté à tous les contrôler. Désormais, votre équipe ne compte plus que cinq personnes. Sinon le système de combat (Real Battle System), qui a subi quelques améliorations, est sensiblement le même ainsi que le principe du jeu.

Banana San

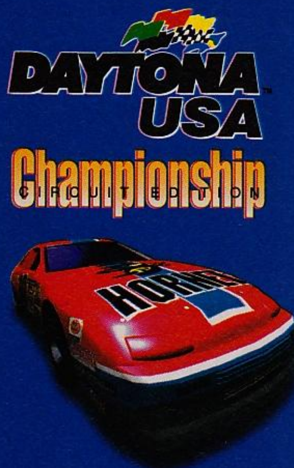


Les camps sont très importants. Ils permettent de se faire une idée de la force de l'ennemi, ainsi que de la topologie du terrain.

SEGA SATURN

Prépare-toi à réagir.









Pas question de se défiler avec Fighting Vipers : c'est un combat sur un ring clos. Les combattants, dans des tenues complètement extravagantes, ne plaisantent pas : épée, roller blade ou skate board, chacun a son arme de prédilection. A chaque coup porté, les pièces d'armures des combattants volent en éclats dans tous les sens. Grâce à sa vitesse, sa fluidité d'animation et ses graphismes exceptionnels, Fighting Vipers ne te laisse qu'un seul choix : devenir le meilleur combattant.





Daytona USA Championship Circuit Edition est un jeu sans équivalent qui te transporte au cœur de la course. Vis les sensations de vitesse, de crash avec la même intensité que dans le jeu d'arcade. Avant de prendre le départ, tu auras à choisir parmi 5 circuits et 8 voitures. Et surtout travaille tes réflexes car un deuxième joueur peut rentrer dans la course et rendre la compétition parfois insupportable.





Etre superflic à Virtua City n'est pas de tout repos mais la mission en vaut la peine : nettoyer la ville de tous ses malfrats. Virtua Cop 2 ne lésine pas sur les moyens. Tu as à ta disposition des guns interchangeables et des stocks de munitions. Dans les trois stages du jeu, tu participes à une poursuite en voiture ou à un siège dans un métro lancé à toute allure. Virtua Cop 2 : pour les nerveux de la gâchette. Alors, prêt à réagir ?
SITE WEB : http://www.sega-europe.com





DECOUVREZ LES DERNIERES NOUVEAUTES SEGA
AU SALON DU MULTIMEDIA ,
PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE 1996

SEGA C'est plus fort que toi.

* 2,23F/min - ** 1,29F/min

McCANN

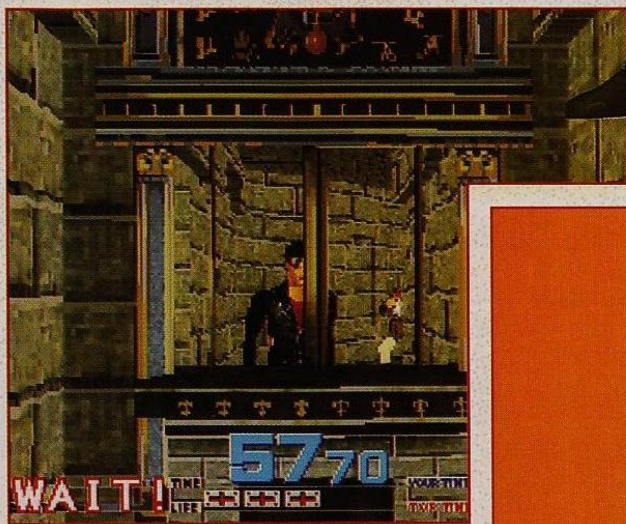
TIME CRISIS



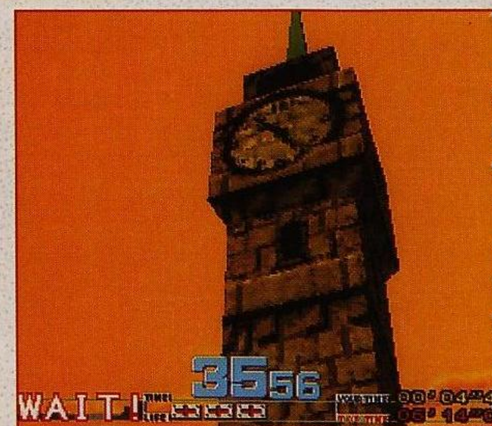


EDITEUR : NAMCO
SORTIE : PRINTEMPS 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 97

Conversion d'un jeu d'arcade qui a connu une belle carrière en salles d'arcade, Time Crisis rappelle un peu le concept de Virtua Cop, en plus sophistiqué.



Dans le miroir, vous pouvez surveiller l'arrivée de vos adversaires.





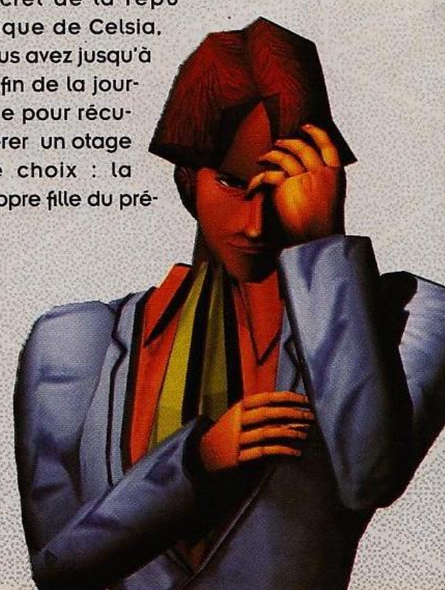




Dans la guéguerre que Namco et Sega se livrent en arcade, Time Crisis est souvent comparé à Virtua Cop. En effet, tous deux sont des jeux de tir, utilisant un contrôleur en forme de pistolet. Tous deux offrent des environnements pré-calculés en images de synthèse. Mais le gros avantage de Times Crisis sur Virtua Cop vient de la possibilité qu'il offre de se cacher derrière un élément du décor (porte, colonne, caisse...) en appuyant sur une pédale à chaque fois que le danger se présente. Pourquoi se cacher ? Tout simplement parce que vous êtes seul contre des légions d'adversaires, et que les balles sifflent à vos oreilles, sans compter les grenades. Agent-secret de la république de Celsia, vous avez jusqu'à la fin de la journée pour récupérer un otage de choix : la propre fille du pré-



L'homme avec des ongles de fer apparaît au cours du jeu à partir de cet endroit. Il attaque sans sommation, et c'est en fait un boss que vous retrouverez plus tard.



sident de la République. Récemment, les habitants ont chassé le roi-despote qui régnait sur Celsia, et ont établi une république. Le fils du Roy ne l'entend pas de cette oreille, et prépare son retour au trône. Afin d'obtenir un mystérieux dossier de l'armée, il enlève Rachel MacPherson, la fille du président MacPherson, et menace de la découper en morceaux si on ne lui remet pas ce qu'il demande...

État d'urgence

Le jeu comporte trois niveaux, qui comprennent chacun trois parties, plus la confrontation avec le boss du niveau. Par rapport à l'arcade, la version PS comporte des niveaux supplémentaires. Time Crisis propose au joueur un Time Attack Mode dans lequel il faut essayer de "nettoyer" en un temps record chaque niveau. Dans ce mode, il est possible de choisir le niveau désiré. Si le nombre de vies n'est pas limité, le temps l'est, lui. L'Arcade Mode reprend le jeu tel qu'on pouvait y jouer sur les bornes d'arcade. Le Story Mode est parsemé de séquences cinématiques.

Banana San

XEVIOUS 3D

Namco dévoilait aussi, lors de l'exposition, une version 3D de son titre antédiluvien, Xevious.







Vous venez de faire exploser le sous-marin, et rendre ainsi impossible la fuite de l'adversaire.



À tout moment, vos pouvez disparaître derrière une caisse, un mur ou une porte.





Lorsque vous aurez liquidé les gardes, vous pourrez toujours vous amuser à exploser les vitrines des galeries du château à coups de balles.

GunCon : un flingue avec le jeu !

Le GunCon, dans la même lignée que le NeGcon, est à ce point indispensable à Time Crisis que Namco a décidé de l'inclure avec le jeu. Par la suite, d'autres jeux devraient l'utiliser et Namco le commercialisera alors à part.
Le GunCon vous permet, bien sûr, de dégommer l'adversaire, mais intègre aussi l'équivalent de la "pédale" de la version arcade, qui permet au joueur de se cacher instantanément. Enfin, un bouton placé au bout du flingue permet de recharger votre arme.





En tirant sur la caisse que transporte l'engin, vous vous débarrasserez d'un seul coup de tout ce petit monde.

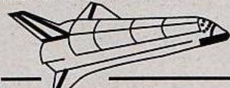


ESPACE 3 Games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION (fin déc.)	489,00
DONKEY KONG 3	499,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
MEGAMAN X3	**449,00**
NBA GIVE N GO	299,00
NBA LIVE 97	369,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00
PINOCCHIO	449,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SOCCER SHOOT OUT	299,00
SPIROU	**299,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SUPER MARIO WORLD II	**449,00**
TETRIS ET DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	299,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
TOYS STORY	**399,00**
ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
WORMS	399,00
WRESTLEMANIA	**299,00**
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
EQUINOX	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
HAGANE	**149,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**169,00**
JUSTICE LEAGUE	199,00
KILLER INSTINCT	**99,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00
MYSTIC QUEST	169,00
NBA JAM TE	**199,00**
NFL QUATERBACK 96	199,00
NHL 96	169,00
PAC MAN 2	199,00
PAGE MASTER	169,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
SPIDERMAN X MAN	99,00
STARWING	99,00
SUPER BC KID	**149,00**
SUPER MARIO KART	199,00
SUPER METROID + GUIDE	**199,00**
SUPER PUNCH OUT	199,00
SYNDICATE	149,00
TERMINATOR 2	149,00
THOMAS BIG HURT	199,00
URBAN STRIKE	**199,00**
WARIO WOOD	149,00
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00

Megadrive

ACTION REPLAY	99,00
MANETTE DE BASE	69,00
ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00
FIFA 97	329,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**199,00**
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00
J. MADDEN 97	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	369,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
VIRTUA FIGHTER	369,00
WORMS (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**



Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**
BATTLE MONSTER (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00
DONALD MAU MALLARD	**169,00**
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00
J. MADDEN 96	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**99,00**
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	**199,00**
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
POWER RANGERS 2	**149,00**
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
RISTAR (EUR)	99,00
SHINNING FORCE (EUR)	**129,00**
SOLEIL (EUR)	**169,00**
SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
SONIC SPINBALL	**169,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STARGATE (EUR)	129,00
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**499,00**
SUPER MARIO RPG	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**129,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
EMERALD DRAGON	**399,00**
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	690,00
YS 5	399,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
➡ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

➔ JOYPAD .... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 3	1490,00
CYBER LIP	299,00
FATAL FURY SPECIAL	**490,00**
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00
GHOST PILOT	249,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 96	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN II	**390,00**
SAMOURAI SHODOWN III	1490,00
SAMOURAI SHODOWN IV	**1690,00**
SUPER SIDE KICK 3	690,00
VIEW POINT	499,00
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	399,00

Nec

➔ **MEMORY CARD**	**199 F**
➔ **DUO + 1 JEU**	**1 490 F**



CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Neo Geo CD

➔ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BRINKINGER	**449,00**
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
GALAXY FIGHT	199,00
KABUKI KLASH	299,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00
KING OF FIGHTER 95	349,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**
METAL SLUG	449,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	449,00
POWER SPIKES	199,00
PULSTAR	299,00
RAGNAGARD	449,00
SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
STREET HOOP	199,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TOP HUNTER	199,00
TRASH RALLY	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

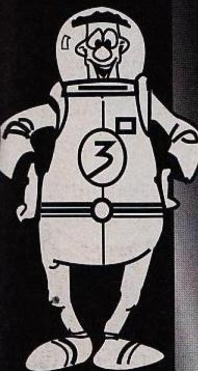
Game Boy

LISTE SUR DEMANDE





Tous les magasins ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année.



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

3DO

→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (fr)**	**690 F**
MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00
BATTLE SPORT	199,00
BLADE FORCE	99,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00
CASPER (NTSC)	**369,00**
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00
DEMOLITION MAN	149,00
DOOM	199,00
DRAGON LORE	299,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00
FLYING NIGHTWARE	99,00
FOES OF ALI	149,00
GEX	**149,00**
GRIDDERS	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99,00
JOHN MADDEN	99,00
JOYPAD PANASONIC	199,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
MAD DOG MC CREE	149,00
MYST	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
OLYMPIC GAMES	**369,00**
PATANK	99,00
PGA 96	99,00
PHOENIX 3	99,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
ROAD RASH	199,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHADOW WAR	99,00
SHOCK WAVE 1	99,00
SHOCK WAVE 2	149,00
SNOW JOB	199,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STAR FIGHTER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
TWISTED	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F** → **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**
Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F
• VIRTUA GUN	199 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• MANETTE TURBO	149 F

JEUX JAP	
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
FATAL FURY 3	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00
FIGHTING VIPERS	**349,00**
GRAN CHASER	99,00
IN THE HUNT	99,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**
MEGAMAN X3	199,00
NIGHTS	199,00
PANZER DRAGON 2	199,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO	**499,00**
STREET FIGHTER ZERO 2	**299,00**
TENCHI O KURAU 2	**199,00**
TOSHIDEN	**199,00**
TOSHIDEN 2	**399,00**
VAMPIRE HUNTER	**199,00**
VIRTUA FIGHTER KID	**199,00**
VIRTUA GOAL 96	**199,00**
JEUX USA	
MYST	**199,00**
OFF WORLD EXTREM	199,00
VIRTUA HYDLIDE	199,00
JEUX EUROPEENS	
ALIEN TRILOGY	369,00
ATHLETE KING	349,00
BAKU BAKU	299,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUBBLE BOBBLE+ RAIBOW ISLAND	299,00
BUST A MOVE 2	299,00
CASPER + POGS	**369,00**
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CRUSADER NO REMORSE	369,00
D	**299,00**
DAYTONA USA CE	**389,00**
DESTRUCTION DERBY	**349,00**
DISCWORLD	349,00
DRAGON HEART	369,00
DOOM	**349,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
EXHUMED	369,00
FIFA 96	**199,00**
FIGHTING VIPERS	369,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00
GRID RUN	369,00
HIGHWAY 2000	369,00
IRON AND BLOOD	349,00
IRON MAN	369,00
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00
JOHN MADDEN 97	369,00
KEIO 2	369,00
LOADED	349,00
MAGIC CARPET	169,00
MAGIC THE GATHERING	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
NBA JAM EXTREME	369,00
NBA JAM TE	**199,00**
NEED FOR SPEED	**369,00**
NFL QUATERBACK 96	299,00
NFL QUATERBACK 97	369,00
NHL HOCKEY	199,00
NHL HOCKEY 97	369,00
NIGHT + PAD	499,00
NIGHT WARRIOR	369,00
OLYMPIC SOCCER	299,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PROJECT X2	369,00
RETURN OF FIRE	369,00
ROAD RASH	369,00
SEGA RALLY	**349,00**
SHELL SHOCK	299,00
SKELETON WARRIOR	369,00
SLAM AND JAM 96	149,00
SPACE HULK 2	369,00
STARFIGHTER 3000	369,00
STREET RACER	349,00
STORY OF THOR 2	**349,00**
STREET FIGHTER	169,00
STREET FIGHTER ALPHA	**299,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
THE HORDE	299,00
THEME PARK	**199,00**
THREE DIRTY DWARVES	349,00
TILT	349,00
TITAN WARS	369,00
TOMBRAIDER	**349,00**
TOSHIDEN REMIX	299,00
TRUE PINBALL	349,00
TUNNEL B1	349,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**299,00**
VIRTUA COP 2	**389,00**
VIRTUA COP 2 + GUN	489,00
VIRTUA FIGHTER 2	**299,00**
VIRTUA FIGHTER KID	349,00
VIRTUA RACING	**199,00**
VIRTUAL GOLF	349,00
VIRTUAL ON	369,00
WIPE OUT	**349,00**
WORLD WIDE SOCCER 97	**369,00**
WWP WRESTLEMANIA	**199,00**
X MEN	**199,00**

Playstation

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE**	**1490 F**
→ **VOLANT + PEDALIER**	**499 F**
→ Joystick simulateur de vol	**499 F**
→ Psychopad	**399 F**
→ Pistolet	**199 F**

• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	149,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	169,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	299,00
• PRISE PERITEL RGB	199,00

JEUX JAP	
BASTARD	499,00
BOXER ROAD	149,00
CHORO Q	**199,00**
COSMIC RACE	99,00
CRIME CRACKER	99,00
DESTRUCTION DERBY	199,00
DRAGON BALL Z	249,00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**
FORMATION SOCCER	199,00
GOEMON WARRIOR	399,00
GROUND STROKE	99,00
KING FIGHTER 95	499,00
MEGAMAN X3	**199,00**
NAMCO MUSEUM 2	199,00
NBA POWER DUNKER	199,00
NIGHT STRIKER	99,00
OLIVE ET TOM	399,00
OVERBLOOD	399,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**399,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00
STREET FIGHTER ZERO 2	**349,00**
TEKKEN 2	**349,00**
TOBAL 1	**399,00**
V TENNIS	99,00
VAMPIRE	**249,00**
WINNER ELEVEN	99,00
JEUX EUROPEENS	
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**
ANDRETTI RACING	369,00
ALIEN TRILOGY	**299,00**
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	369,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUBBLE BOBBLE	269,00
BURNING ROAD	**349,00**
BUST A MOVE 2	269,00
CASPER + POGS	349,00
CHEEZY	369,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CRITICOM	299,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
CYBERSLED	199,00
D	**299,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	369,00
DAVIDS CUP TENNIS	349,00
DESCENT	299,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**349,00**
DOOM	299,00
DRAGON BALL Z	**299,00**
DRAGON HEART	349,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXTREME PINBALL	199,00
F117 AGILE WARRIOR	299,00
FADE TO BLACK	**369,00**
FIFA 96	**199,00**
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	**349,00**
FIRO AND KLAWD	349,00
FORMULA 1	**369,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
GRID RUN	369,00
GUNSHIP	369,00
HYPER TENNIS	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**349,00**
IRON AND BLOOD	349,00
IRON MAN	349,00
J. MADDEN 97	369,00
JUMPING FLASH 2	299,00
JUPITER STRIKE	199,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LOMAX	349,00
MAGIC CARPET	**169,00**
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
MOTOCROSS	**369,00**
MOTOR TOON 2	349,00
MYST	349,00
NBA : IN THE ZONE	299,00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	199,00
NBA JAM EXTREME	**349,00**
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED	369,00
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF	349,00
NHL HOCKEY 97	369,00
OLYMPIC GAMES	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	199,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PITBALL	349,00
PROJECT X2	**369,00**
PRO PINBALL THE WEB	369,00
RACING SKIES	369,00
RAYMAN	299,00
RESIDENT EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	369,00
REVOLUTION X	199,00
RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
ROAD RASH	369,00
ROBOTRON X	349,00
SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**
SHELLSHOCK	299,00
SIM CITY 2000	349,00
SKELETON WARRIOR	349,00
SLAM AND JAM 96	**149,00**
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPACE HULK 2	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STARFIGHTER 3000	349,00
STAR GLADIATOR	**369,00**
STREET FIGHTER ALPHA	299,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
STREET RACER	**349,00**
TEKKEN 2	**399,00**
THEME PARK	**199,00**
THUNDER HAWK 2	299,00
TILT	349,00
TIME COMMANDO	**369,00**
TOMB RAIDER + MONTRE	**369,00**
TOP GUN	369,00
TOSHIDEN 2	**199,00**
TOTAL NBA'96	**349,00**
TRACK AND FIELD	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
TUNEL B1	**369,00**
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA GOLF	349,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
WRESTLEMANIA	**199,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00
X COM 2	369,00
X MEN	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

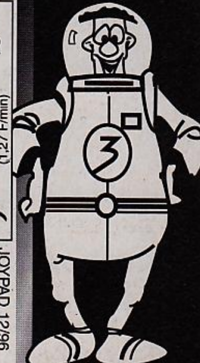
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC ❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR



(1,27 F/min)



Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.............. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PlayStation EXPO'96~'97

プレイステーションエキスポin幕張メッセ

RAY STORM™

レイストーム

Taito poursuit sa politique de conversion de ses succès d'arcade. Après le récent Psychic Force, c'est au tour de Ray Storm d'être enfin disponible pour les possesseurs de PlayStation.



La version PlayStation du jeu comporte un Extra Mode que l'on ne trouve pas sur la version arcade originale.

Trois cibles viennent d'être verrouillées. Allez-vous essayer de les verrouiller toutes pour les détruire d'un seul coup, au risque de voir certaines ouvrir le feu les premières, ou bien vous contenterez-vous, dans un premier temps, de cette cible incomplète ?





Passage en phase "surmultiplié" pour un temps limité indiqué par votre jauge spéciale en haut de l'écran.



Selon le même principe que les épisodes précédents, les cibles que vous balayez avec votre curseur sont "lockés". Il ne vous reste plus qu'à lancer vos missiles. Mais la nouveauté de cette version vient du fait qu'on peut verrouiller jusqu'à seize cibles simultanément.

Ray Storm est le second épisode de la série des Ray Force. Comme dans le premier épisode, l'originalité de ce jeu vient principalement de deux éléments. D'une part, le jeu graphiquement est superbe. Il mélange habilement les éléments en 2D et en 3D. La plupart des décors, par exemple, sont rendus en 3D images de synthèse, donnant ainsi au jeu un cachet original et d'un réalisme impressionnant. L'autre force du jeu, c'est bien sûr son système de combat. Votre appareil est équipé d'un canon à plasma classique. Mais la plupart des affrontements vont se faire à longue distance par missiles-laser. L'avantage premier est de permettre de détruire en un seul coup tous les appareils d'une formation adverse par exemple. Pour ce qui est du scénario, il tient en trois mots : les forces de la planète Cecilia qui avaient déjà essayé de venir vous envahir précédemment remettent ça. Vous décidez que trop, c'est trop et on vous charge d'une mission comme vous les aimez : il suffit d'aller franchir, au cours de huit niveaux, des millions de kilomètres,



Plutôt que de vous laisser déborder par le nombre des assaillants, utilisez vos méga-bombes. Mais n'oubliez pas qu'elles vous seront quasiment indispensables pour affronter les boss qui vous attendent à la fin des huit niveaux.



Vous venez de lancer des missiles qui se sont verrouillés automatiquement sur les points névralgiques de ce boss de fin de niveau. Le temps qu'ils arrivent à destination, vous continuez à l'arroser au canon.

d'abattre des myriades de vaisseaux ennemis, de vous frayer un passage à travers les défenses de l'adversaire, pour aller détruire le centre de la planète !

Pour cela vous disposez de deux vaisseaux au choix. Le R-Gray 1 est plutôt à conseiller aux débutants qui ne sont pas habitués au système des laser-missiles, car son champ d'attaque est plus large. Le R-Gray 2 est plus pointu, mais les dommages qu'il porte sont plus importants.

Très agréable à jouer, et très visuelle, la version arcade de Ray Storm avait fait un malheur dans les salles d'arcade nippones. Et Taito compte bien réitérer cela chez les possesseurs de PlayStation.

Banana San

EDITEUR : TAITO
SORTIE : JANVIER 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.





Vous disposez de trois armes différentes. Tout d'abord votre canon à plasma, peu puissant mais à tir rapide. Puis vos laser-missiles. On peut verrouiller simultanément beaucoup plus de cibles que dans le premier Ray Force. Et enfin, la méga-bombe qui nettoie tout à l'écran.



Votre jauge "Special Attack" est pleine : c'est le moment de vous en servir !

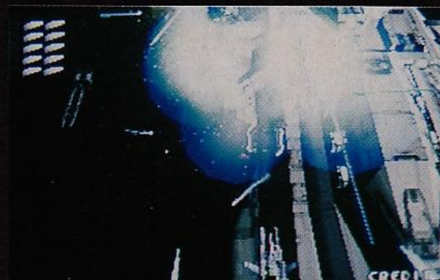
Une attaque réussie



Les rectangles blancs indiquent une cible potentielle accrochée par votre radar de tir. Il ne vous reste plus qu'à verrouiller la cible et à lancer une bordée de missiles sur ce super-croiseur de l'espace.



Quelques tirs avec votre arme principale...



... Et voilà le résultat!



Lorsque ce boss ouvre le feu, mieux vaut ne pas se trouver dans sa ligne de mire !

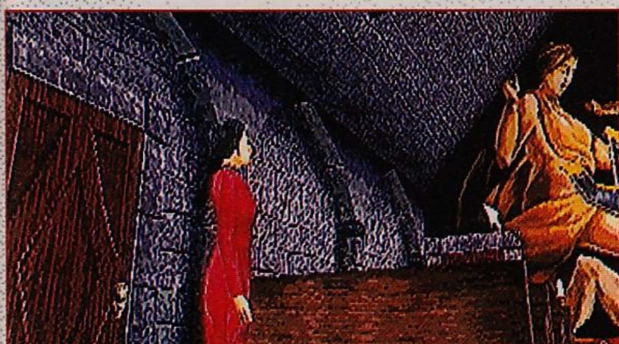


Après avoir récupéré quelques items, votre puissance de feu commence à devenir impressionnante.

Clock Tower 2



Il y a quelque temps, Human avait sorti un jeu basé sur un scénario digne d'un film d'horreur sur Super Famicom. Voici la suite - en 3D s'il vous plait ! - sur PlayStation.





Le jeu comprend plus de trente personnages différents, tous en 3D avec une histoire et des mobiles différents.



Le jeu comprend plusieurs fins possibles. De même, il ne s'agit pas d'un scénario que le joueur découvre du début jusqu'à la fin. Il combine des sous-scénarios, qui s'enchaînent sans que le joueur s'aperçoive de rien, suivant les choix stratégiques que ce dernier prend.

Les jeux basés sur une ambiance "gore" ou du moins angoissante, voire paranormale, sont de plus en plus à la mode au Japon. Et ce jeu de Human s'inscrit en droite ligne, commençant comme le scénario d'un mauvais film de série B...
Dans les montagnes de Norvège, la famille Barross possède une bâtisse avec une tour et une horloge, d'où le titre Clock Tower. Dans l'épisode précédent, on avait appris comment le couple Barross avait mis au monde deux jumeaux, qui dès leur naissance s'étaient montrés d'une violence effrayante. Plus tard, l'un deux, Bobby surnommé Cissor Man, s'était illustré en essayant de découper une frêle jeune orpheline, Jennifer, coincée dans la Clock Towers. C'était la trame de l'épisode 1, dans lequel Jennifer était censée avoir éliminé le tueur psychopathe.

C'est reparti comme en 40!

Mais il semblerait que la mauvaise graine ait la vie dure... Jennifer a été recueillie par Helen, une psychologue qui s'est occupée des événements récents. Or, ne voilà-t-il pas que, youp la boum ! Ciseaux Man réapparait devant elle, bien décidé à en faire de la dentelle... Le jeu possède plusieurs aspects intéressants. Tout d'abord, bien que le héros soit enfermé en un huis clos, avec le danger planant en permanence autour de lui, Clock Tower a choisi une autre voie. Contrairement à des jeux comme Bio Hazard (Resident Evil) ou E0, on ne lui met pas en main un gros flingue, et il allume tout ce qui se meut autour de lui. Non, la pauvre Jennifer est sans arme (à part des fioles de produits chimiques, si elle arrive à mettre la main dessus). Sa meilleure arme reste la fuite. Quand



Les manipulations sont extrêmemnt faciles : deux boutons du contrôleur seulement sont utilisés. Un mauvais film de série B...

elle lutte contre Cissor Man, c'est grâce à des éléments du décor : table renversée pour gêner son poursuivant, mobilier lancé contre lui...
Autre innovation remarquable, Clock Tower 2 ne vous met pas dans la peau d'un seul personnage. Même si Jennifer est l'héroïne principale, au cours du jeu, et suivant les choix que vous faites, vous devrez incarner d'autres personnages, et notamment Hellen.
Clock Tower 2 donne la chance à des personnages plus faibles et plus intellectuels, et moins "Rambo", de percer. Ce style saura-t-il accrocher les joueurs ? Human nous le dira peut-être dans un éventuel Clock Tower 3.

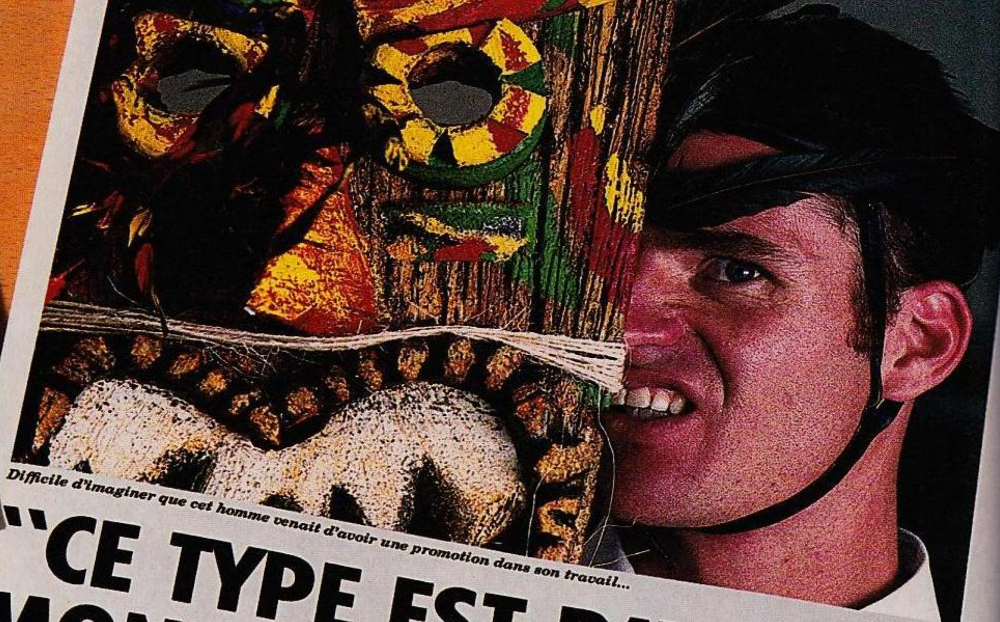
Banana San

EDITEUR : HUMAN
DISPONIBILITÉ JAPON : JANVIER 97
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.









Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...

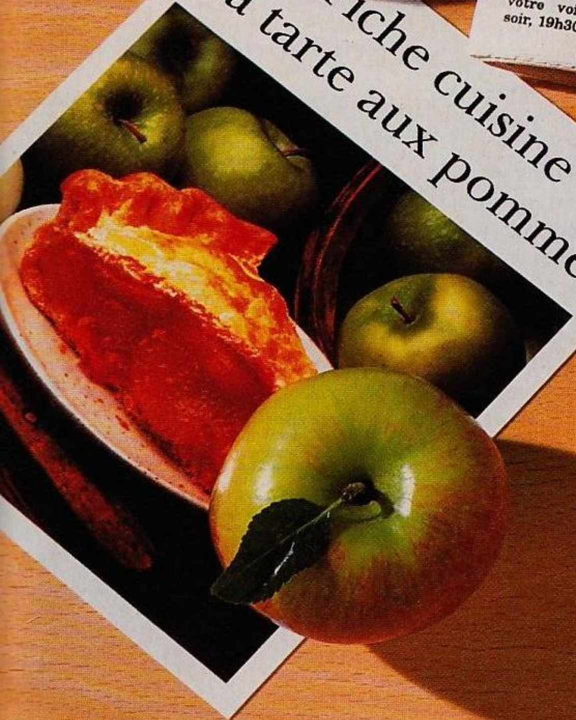
"CE TYPE EST RAVAGÉ ! MON MAGASIN AUSSI !"

Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravage un hypermarché.

On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame. **"C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle cliente, que nous avons eu peur".** André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéos que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un déclic, il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cageots, à bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement". Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.



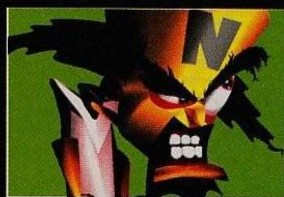
Le Directeur du magasin d'Audelle-en-Archois.





NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.




ARMORED CORE





S'inspirant un peu - côté "duel" en moins - du Virtual On de Sega, Armored Core nous offre de la 3D en réseau et sous stéroïdes !

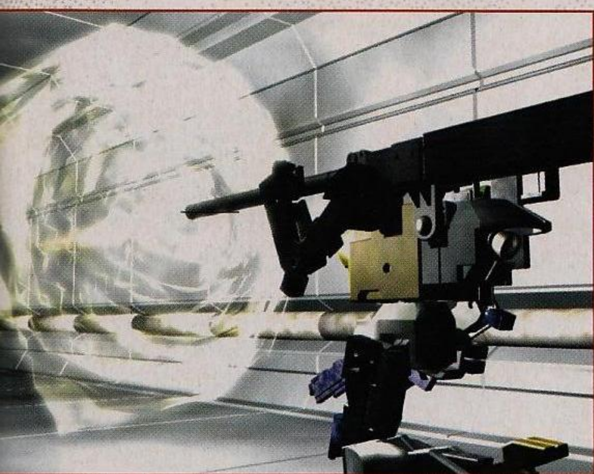
Vous incarnez un colosse de métal et allez devoir remplir une série de missions. Évidemment, les coins ne sont pas sûrs. À chaque mission, une dizaine de robots dans votre genre ne rêve que de faire un carton sur votre carcasse de titane. Les scénarios sont variés : ils contiennent, en plus des adversaires, une série de pièges. Ces derniers sont gérés par le CPU, ou bien par un opposant humain, car il est possible de jouer en réseau en reliant deux PlayStation par un câble spécial.

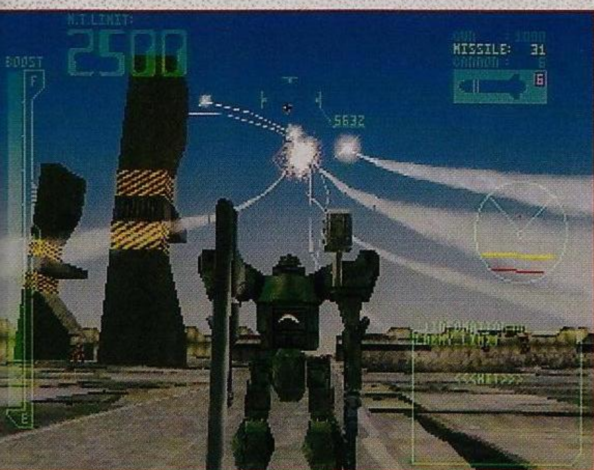
Plus d'un milliard de combinaisons possibles !

Vous pouvez changer entièrement la configuration de votre robot. En comptant les différentes parties que vous pouvez modifier, les combinaisons possibles se montent à plus d'un milliard ! Vous pouvez même éditer l'emblème de votre machine. Un jeu que les fans de beaux robots japonais devraient apprécier...

Banana San

EDITEUR : FROM SOFTWARE
SORTIE : ETÉ 97
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.







Vous pouvez prendre de la hauteur, comme dans Virtua On.



Vous pouvez customiser votre mecca.

Moment de bonheur ! Vous venez de lâcher vos missiles auto-directeurs qui se dirigent vers leur cible.



La puissance de feu de votre canon, perché sur votre épaule gauche, est surprenante.



Y'a un empaffé qui est train de m'allumer...

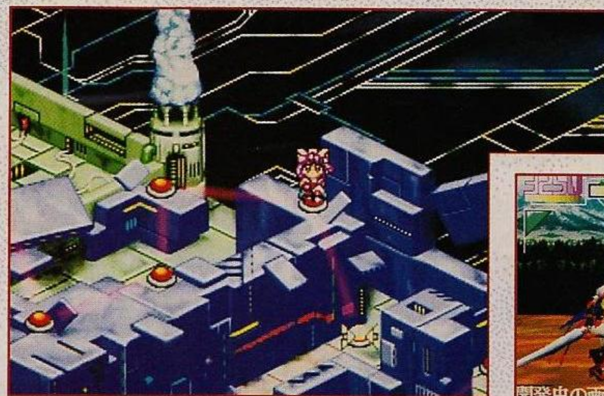
ALICE IN CYBERLAND





PlayStation

Mélangeant deux thèmes à la mode au Japon, les jeux mettant en scène des écolières et les réseaux genre Internet, Glams a mis toutes les chances de son côté pour faire de son jeu aventure/baston un succès dans l'empire du Soleil levant.





Alice Minazuki est une écolière de 14 ans. C'est une NetDiver, passant son temps à plonger dans le Net, avec son amie Lena, pour l'explorer. Elle utilise Lucia, un programme permettant de plonger au plus profond du réseau.

Un jour qu'elle se promenait avec des amis à Shibuya, un quartier de Tokyo, elle aperçoit une petite annonce sur un mur. Quelqu'un offre une récompense à celui qui réussira à lui ramener Woki, son SimPet, un chien virtuel qui s'est échappé de l'ordinateur de son propriétaire et s'est réfugié dans le Net. Elle décide, aves ses amis, de partir à la recherche de Woki, qui se trouve dans une contrée virtuelle bizarre pleine de dangers, où errent tous les SimPet en fuite. Mélangeant le jeu d'aventure, notamment pour les scènes dans le mode réel, et les scènes de combats purs en 3D polygonale, Alice s'annonce comme un jeu original.



EDITEUR : GLAMS
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : FIN 96 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.





Consoles nouvelle génération

Ce n'est pas pour demain, mais plutôt pour après-demain !

Pour différentes raisons, il semble qu'il faille patienter un peu avant de pouvoir mettre la main sur la nouvelle génération des consoles, celle de l'après N64. Retard de développement, changement de cible, conditions du marché ayant évolué... il est peu probable qu'un constructeur sorte une nouvelle machine avant la seconde moitié de l'année 1997. En fait, la période la plus probable semble être la fin de l'année 1997. Faisons le point.

Banana San

• La Neo Geo II

Elle aussi n'en finit plus de se faire attendre... Les rumeurs vont bon train, mais pour le moment rien de précis n'est connu, à part des spéculations aussi diverses que contradictoires. Ceci est sans doute dû au fait que chez SNK, tout est fait en interne, puisque l'éditeur possède ses propres équipes de développement, et réalise cette machine avant tout pour l'arcade. Les "indiscrétions" viennent généralement des développeurs externes qui travaillent sur les prototypes de nouvelles machines. Mais une chose est sûre, SNK est en retard, et reste le seul éditeur de jeux d'arcade d'importance relégué dans le camp 2D ; alors que tous ses concurrents, de Capcom à Taito, en passant par Namco, Sega ou Konami, ont fait le pas 3D. Une fois que la technologie 3D de SNK sera commercialisée sous forme de borne d'arcade, il faudra sans doute attendre un petit moment avant qu'elle n'apparaisse sous la forme d'une Néo Géo II. Bref, il n'est même pas encore nécessaire de commencer à économiser!

• Nouveau joypad analogique de Sony

Sony joue les Monsieur Plus. Nintendo avec son contrôleur avait créé la surprise avec son 3D Stick analogique ? Qu'à cela ne tienne, Sony vous en propose un avec l'équivalent de deux 3D Stick. Baptisé "Analog Controler" en plus des deux Stick analogique, il dispose d'une touche pour basculer en mode "analog", et éviter ainsi les fausses manœuvres.





Trois couleurs sont au programme pour le moment : du blanc au noir, en passant par le beige.



Sony vous en met deux fois plus pour le même prix, avec deux stick analogiques. Quant au prix, il n'est pas encore annoncé.

• La PlayStation II

Elle serait, quant à elle, terminée. Disposant de plus de mémoire vidéo, d'un polygoniseur plus puissant et d'un lecteur de CD-Rom plus rapide, elle resterait compatible avec la console actuelle, tout en permettant au programmeur de dépasser les limites actuelles de la PlayStation. Alors pourquoi Sony ne la met-elle pas sur le marché ? Les raisons seraient de deux ordres:

• Une raison économique. Plus Sony construit de PlayStation, plus le prix de revient de chaque console baisse. C'est ce qu'on appelle des économies d'échelle. Or, Sony jusqu'à présent gagnait des cacahuètes, et même, d'après certains analystes, perdait de l'argent sur chaque PS vendue. Mais Sony en gagnait sur la fabrication des jeux, sur les licences, sur la distribution des jeux... Sony commencerait seulement à gagner de l'argent sur les consoles, avec leur prix de production qui baisse sans arrêt ; et il n'est pas prêt à lancer une nouvelle console, qui demanderait à nouveau deux à trois ans avant que le nombre de machines fabriquées fasse baisser les prix de revient.

• Une raison politique. Sony pensait un moment qu'avec la supériorité technologique de la N64, il lui faudrait sortir une PS plus puissante pour contrer le raz de marée Nintendo. Las, la PS se vend hyper bien et Nintendo n'est plus perçu comme un danger principal. L'arrivée de Square dans le camp PlayStation garantit virtuellement à Sony des ventes à renvoyer celles de Tekken 2 au rang de plaisanterie commerciale. Il est d'ores et déjà acquis que le nombre de PS vendu au Japon va faire un bond prodigieux lors de la mise en vente de FF VII. Bref, tout baigne pour Sony, qui n'a vraiment aucune raison cruciale de sortir l'artillerie lourde. Celle-ci ne verra sans doute pas le jour avant décembre 1997 au mieux, ou au milieu 1998.

• Un joypad Arcade pour la playStation

Namco a décidé qu'il était temps de prendre les choses en main, et de passer aux choses sérieuses. C'est chose faite avec ce joystick qui reprend le design et la solidité des jeux d'Arcade. (20 décembre au Japon pour 300 F environ).



Le joypad-arcade de Namco.

• Le M2 :

Las, il est retardé. Il ne devrait pas sortir avant, au mieux, le milieu de l'année prochaine ; d'une façon plus réaliste, sans doute pas avant la fin de l'année 1997. Pourquoi ce retard ? Panasonic Wondertainment, la filiale de Matsushita qui veille plus particulièrement aux destinées de la bête, est assez discrète sur ce point. Elle évoque des "raisons politiques". Il semble que Panasonic W. soit prêt à le sortir. Par rapport au dossier M2 du mois dernier, seul le design de la console elle-même a légèrement été modifié. Le contrôleur définitif est tel qu'il a été décrit, mis à part les six boutons qui seront, finalement, digitaux comme chez les autres constructeurs, et non pas analogiques. Parmi les raisons qui peuvent pousser Matsushita à patienter encore, on peut en isoler deux:

• Le fait de passer à la vitesse supérieure, en proposant une version DVD en version de base, sans passer par la case CD-Rom ! Le premier constructeur à mettre sur le marché une console DVD passera, aux yeux du grand public, pour le plus high-tech de tous. Mais le prix des lecteurs est encore prohibitif, et ce n'est qu'après avoir produit quelques centaines de milliers de lecteurs, que les prix chuteront.

• La volonté de la part de Matsushita, parallèlement à sa console de jeu, de profiter de la puissance de la machine pour réaliser un micro-ordinateur ; une sorte de PC qui utiliserait comme carte graphique la technologie M2, et serait compatible avec les jeux de la console. Enfin, on peut toujours se dire pour se consoler, que plus le M2 sortira tardivement, plus il aura des chances d'incorporer les dernières technologies disponibles (processeurs plus rapides, plus de Ram, etc.).

POUR

Espace 3 games

&

le mag des consoles Joypad

c'est déjà Noël...

Nous sommes désolés mais on a eu du mal à faire rentrer le Père Noël avec son traîneau dans le magazine ! Néanmoins nous avons pensé à vous...

Trente francs de réduction pour tout achat supérieur à 300 francs, ou cinquante francs de réduction pour tout achat supérieur à 500 francs.

ESPACE 3 games

30 F

Valable jusqu'au 31 / 12 / 96

Ce chèque de réduction est valable dans tous les magasins ESPACE 3, ainsi que pour la vente par correspondance. Offre non cumulable, un seul chèque suffit pour bénéficier d'une réduction de 30 F. pour tout achat supérieur à 300 F*.

** Sur présentation de ce bon*

le mag des consoles **Joypad**

ESPACE games

ESPACE 3 games

50 F

Valable jusqu'au 31 / 12 / 96

Ce chèque de réduction est valable dans tous les magasins ESPACE 3, ainsi que pour la vente par correspondance. Offre non cumulable, un seul chèque suffit pour bénéficier d'une réduction de 50 F. pour tout achat supérieur à 500 F*.

** Sur présentation de ce bon*

le mag des consoles **Joypad**

ESPACE games

PlayStation EXPO'96~'97

プレイステーションエキスポin幕張メッセ

Néorude

Technosoft a la pêche en ce moment ! Cet éditeur s'apprête à mettre sur le marché un bon nombre de nouveaux titres. Parmi ceux-ci, un qui a attiré notre attention : Néorude, le premier "Cinematic RPG" !





Le jeu comprend treize parties en tout.





Mixant décor 2D et personnages 3D, Néorude est indéniablement une réussite graphique.



Les jeux de rôles au Japon continuent à être à la mode : il en sort un nouveau tous les trois jours, un peu comme les escargots après la pluie ou les jeux nullissimes au moment de Noël. Pour qu'on les différencie les uns des autres, les concepteurs doivent désormais se livrer à des prouesses intellectuelles.

L'aventure automatique

C'est sans doute la raison pour laquelle Technosoft nous a concocté le premier jeu de rôles "cinematic" : entendez par là que le jeu s'inscrit dans une trame plus ou moins automatique, qui accorde au joueur un contrôle momentané. Ce dernier ne manipule pas directement les héros, sauf bien sûr lors des séquences de combat. À part le choix des actions principales qui reviennent au joueur, le programme enchaîne des scènes cinématiques sans qu'il ait à intervenir.
Le système de combat accorde également une grande importance aux automatismes. Semi-automatique, le Real Time Battle System permet des combats très dynamiques, où les actions s'enchaînent sans temps mort. Pour chaque attaque, vous pouvez choisir entre un niveau de puissance (faible ou fort). De même, le système gère la garde, les projections et les contre-attaques.
Til, Rufrain Rosé et Alia sont trois apprentis-aventuriers. Un beau jour, ils font la connaissance d'un homme de guerre mystérieux, tout habillé de noir, Nolun Guest. Il leur demande d'aller dans une cité ancienne pour récupérer une arme antique. Le trio se méfie, mais l'aventure reste l'aventure. Ils se mettent en chemin et réussissent à échapper aux soldats qui gardaient les lieux pour empêcher quiconque d'y pénétrer. Arrivant au milieu du site, ils découvrent un grand sabre, et un bateau...

Banana San

EDITEUR : TECHNOSOFT
SORTIE : N.C.
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

JEU DE BALLE MONSTRUEUSEMENT FATAL










Pitball

"EXTRÈMEMENT COMPLET, SPECTACULAIRE, ET POUR TOUT DIRE ENDIABLÉ".

CD CONSOLES

- Jouez de 1 à 4 joueurs.
- Double système de jeu : action et management.
- Grande diversité de coups spéciaux.
- Vue panoramique à 360° et fonction zoom.








WARNER INTERACTIVE

D-Xhird

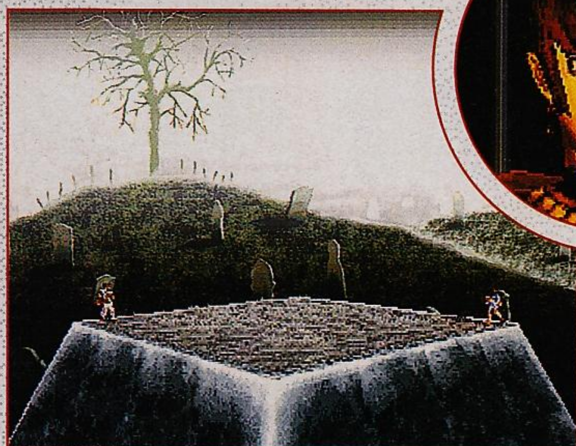


Takara a décidé d'offrir aux possesseurs de Saturn le jeu de baston dont ils rêvaient.









Nippon Motion Capture

C'est le seul moyen d'avoir des mouvements naturels, et surtout des enchaînements de séquences.



Je vais te manger...

De DDD, le nom du jeu a changé pour devenir D-Xhird. Le mois dernier, Joypad vous présentait le jeu et son scénario étrange et onirique. On revient maintenant sur le concept, original, du système de combat. Après avoir commercialisé son jeu de baston sur Saturn, Toshinden URA, Takara annonce un nouveau titre dans cette catégorie très prisée que sont les jeux de combat.

Du Fighting Vipers plutôt que du Toshinden

Si Takara prend ce risque, c'est parce qu'il est persuadé de la nouveauté et de l'originalité de son titre. Le public visé est différent de celui à qui s'adressait la série des Toshinden sur PlayStation et sur Saturn. Il ne s'agit plus du joueur moyen, qui se satisfait de jeux de combat aux effets spectaculaires et pas trop difficiles, mais du passionné de baston, qui généralement a acquis une Saturn (on peut en effet y jouer aux conversions d'arcade des derniers jeux de combat de l'éditeur). Ce public est fidèle, mais très exigeant : il veut avant tout des affrontements techniques et des attaques précises et pointues. Autrement dit, Takara veut faire cette fois-ci un jeu qui soit plus concurrent de Fighting Vipers que de Toshinden URA.

Reculer pour mieux attaquer !

Le secret de D-Xhird, pour remporter les combats, consiste à attaquer sans cesse. Même lorsque vous reculez, faites-le uniquement pour préparer votre contre-attaque. D'autre part, ce CD-Rom est un jeu original, développé et optimisé spécialement pour la Saturn. La société Nex Tech, qui a développé le jeu pour le compte de Takara, a reçu la récente

et dernière version de la GL (Graphic Library) du kit de développement pour Saturn de Sega. Désormais, la vitesse des animations est accélérée, et il est possible de faire du Gouraud Shading sur les corps des personnages en temps réel, comme sur la concurrente de Sony. Certes le nombre de polygones disponibles par personnage est moins important que sur d'autres consoles. Mais Minoa San, Charachters Designer du jeu, qui a travaillé précédemment sur Lodoss War, estime qu'il s'agit là d'un challenge passionnant. Il a utilisé un nombre impressionnant d'accessoires pour chaque personnage, afin de les rendre plus réels.

Banana San

EDITEUR : TAKARA
SORTIE : N.C.
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

Zooms fluides

Lorsque l'action se produit, comme ici Boy qui nous exécute une splendide "planchette japonaise", la "caméra" zoome sur l'action pour qu'on n'en perde pas un pixel.

Dans D-Xhird, les éléments du décor comme les murs sont d'une importance capitale.

Espace vital

En rebondissant sur un élément du décor comme un mur pour mieux atteindre l'adversaire, il faut essayer de se réfugier sur une hauteur pour échapper aux ardeurs de l'ennemi : cette utilisation de l'espace donne une nouvelle dimension aux habituels combats en 3D. Ça bouge, ça saute de tous les côtés… C'est du combat-spectacle, mais ça donne un rythme d'enfer au jeu.

Les cercles d'acier, tranchants comme des rasoirs de Kaen, se révèlent être une arme très efficace.

PlayStation EXPO'96~97

プレイステーションエキスポin幕張メッセ

Lightning Legend



Konami, depuis quelques mois, se lance dans une politique de diversification vers des titres de qualité, dans des genres un peu différents de sa spécialité de toujours : les shoot-them-up. Après s'être essayé au style RPG avec VandalHearts (testé dans ce numéro), c'est au tour des jeux de combat en 3D.





Le jeu comprend huit combattants, réalistes ou au contraire "kawai" (mignons).





Le jeu a été programmé par le studio de développement KCET pour Konami.





L'arène des jeux de combat en 3D au Japon est déjà pleine de concurrents, du très attendu Soul Edge en passant par D-Xhird. Mais Konami y vient, pensant avoir quelque chose de différent à proposer.

La vitesse de l'éclair

Les combats sont très rapides et dynamiques : coups sautés, projections, corps repoussés... Les combattants ne tiennent pas en place. Ils disposent de trois niveaux de puissance d'attaque pour chaque coup. En appuyant un peu plus longtemps lors des attaques, les protagonistes de Lightning Legend effectuent des combos éblouissants. Lorsque la jauge est dans le rouge et commence à clignoter, il peut alors déclencher une attaque spéciale.

Chaque adversaire vaincu laisse échapper un petit cadeau : ballon de football, photo d'anniversaire, sucrerie... Le jeu en contient plus de deux cent ! Vous pouvez les regarder sous tous leurs angles, et même les sauvegarder sur Memory Card. Une fois ramassés, certains de ces cadeaux ont un effet spécial, comme par exemple de vous doter de nouveaux vêtements.

Le scénario du jeu ne laissera pas de traces dans le Panthéon du genre. Dans le pays de l'Est, le Japonè (sic), un soldat célèbre a combattu et vaincu un démon, Dragulès. Son descendant, un jeune garçon de 14 ans appelé Daigo, décide de partir en voyage pour vérifier s'il est digne de son ancêtre...

Même si Lightning Legend a de sérieux atouts dans les manches de son kimono, la concurrence risque d'être féroce... Que le meilleur gagne !

Banana San

EDITEUR : KONAMI
SORTIE : 20 DÉCEMBRE 96 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

Micro Machines

★MILITARY★

LA VITESSE, VOUS ADOREZ.

VOS ADVERSAIRES, VOUS LES FLINGUEZ.





Débarquement des Micro Machines armées jusqu'aux dents

Vous pouvez désormais massacrer vos concurrents en les mitraillant pour prendre la tête des 30 courses ou simplement les bombarder sur l'un des 30 terrains de bataille inédits. Jouable jusqu'à 8 simultanément, Micro Machines Military vous promet des heures de jeux canons.

Codemasters™ pure gameplay

15.11.96

J-CART JOYPAD CARTRIDGE

MEGA DRIVE™

Bounty Sword First





Ce nouvel épisode de la série Bounty Sword Trilogy, intitulé Bounty Sword First, devrait réjouir les amateurs de jeux de rôles.

Bénéficiant de l'expérience des versions précédentes, Bounty Sword First offre un système de jeu désormais rodé, qui a fait ses preuves.

Le point fort de Bounty Sword réside dans ses combats en temps réel. Le programme simplifie la tâche du joueur en prenant en main une partie des choses : il s'occupe de vos unités, et permet même de gérer les combats à votre place.

Le jeu comprend une série de quêtes annexes (chercher un coffret à bijoux avant l'adversaire, garder une princesse, réussir à quitter un endroit en moins de 3'). Si vous réussissez à terminer un niveau, le jeu vous rajoute des points de bonus et des scénarios.



Banana San

EDITEUR : PIONEER LDC
SORTIE : PRINTEMPS AU JAPON
DIPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

SEIKON NO JOKA



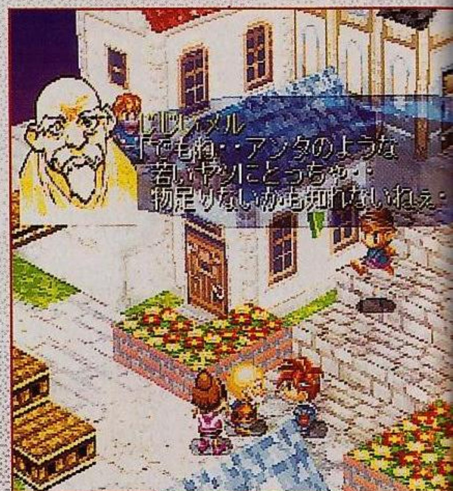


Après la série des Tohshinden, Takara se lance dans les jeux de rôle. Saurez-vous relever le défi ?

La Seikon (vengeance sacrée) qui avait été enfermée précieusement, a été libérée. Un cataclysme s'abat alors, qui ravage le continent de Caludia. Le Ciel décide de faire renaître Joka qui avait réussi à enfermer la Seikon cinq ans auparavant. Mais l'ange Topika commet une erreur, et Joka renaît sous la forme de deux sœurs jumelles, la Joka de Lumière et la Joka de l'ombre. Le joueur peut incarner l'une ou l'autre. La course s'engage entre les deux sœurs, afin de récupérer la Seikon, qui s'est divisée en 24 pièces.

À chaque fois que vous récupérez une partie de la Seikon, vous la confiez à l'un de vos hommes. Mais la Seikon modifie les caractères des personnes qui la portent, compliquant un peu plus votre tâche.

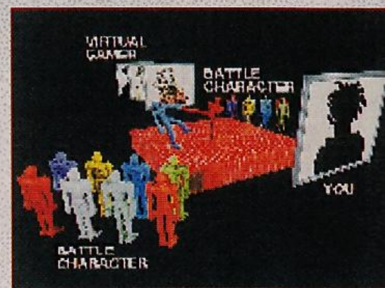
EDITEUR : TAKARA
SORTIE JAPON : N.C.
DIPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



DUAL heroes

nintendo 64

On vous avait montré, il y a quelques mois, les premières photos tirées de la démo de Dual Heroes, premier jeu de Hudson pour la N64. En exclusivité galactique, Joypad vous dévoile la première photo du JEU !



Le système de combat.



Non ce n'est pas le nouveau costard d'un certain hérisson bleu.



Je connais un Zen qui va se prendre un pied dans les gencives dans incessamment sous pas grand-chose!



Zen, le Dirty Hero, est un ancien lieutenant de Zol. En fait, c'est un cyborg créé par Zol, et qui s'est retourné contre son créateur, écœuré par sa cruauté.

DE LA FLUIDITE DANS L'AIR

La séquence d'intro en images de synthèse est impressionnante. Comment Hudson vat-il faire tenir tout ça sur une cartouche? Dual Heroes sortira-t-il sur DD64?!



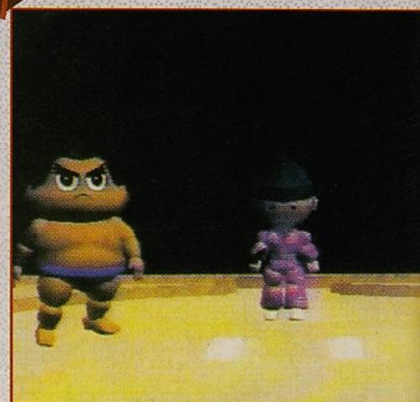
Pour la réalisation de ce titre, Hudson a fait appel à une personnalité du monde du cinéma nippon, apportant ainsi un peu de sang frais. Voici l'histoire : dans le futur, une catastrophe ravage la Terre. En fait, c'est carrément toute une partie de notre bon vieux globe qui est arrachée à l'attraction terrestre, et se met en orbite. Le Pacifique a disparu, et une espèce de lac géant, le Nouveau Pacifique, le remplace, avec en son centre un nouveau continent. Les hommes ont découvert un nouveau minerai, Gaiafist, qui s'avère être une source d'énergie fantastique. Mais bientôt, on découvre le point faible du Gaifist : il rend la gravité terrestre autour de lui peu stable, et devient la cause d'une série d'accidents destructeurs. On construit alors des combinaisons spéciales, qui permettent de rétablir cette attraction terrestre, sans savoir que c'est justement le Gaiafist qui est à l'origine de la catastrophe... On ne trouve le Gaiafist que sur le nouveau continent. Les pays se battent pour mettre la main dessus. Les armes classiques ne fonctionnant pas autour du Gaiafist, les combattants, revêtus de combinaisons spéciales, s'affrontent à mains nues. Un beau jour, débarque Zol. Il conquiert les nations les unes après les autres. Il fonde l'empire de Zogyla, qu'il installe sur le nouveau continent, et se fait construire une tour géante, un vrai labyrinthe ! Un mouvement de révolte contre la dictature de Zolu apparaît. Il modifie des costumes et cherche à renverser le tyran.

Banana San

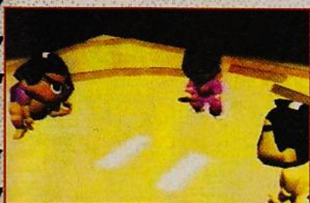
EDITEUR : HUDSON
SORTIE : COURANT 1997 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



64 Ozumô







Vous vouliez de l'original, du peu commun et de l'inédit ? Vous voilà servi : la première simulation de Sumô des consoles nouvelle génération sera disponible sur N64!



On peut bien sûr s'interroger sur l'intérêt de sortir une simulation de sumô, même au Japon, alors que la console de Nintendo manque à ce point de jeux. Mais pourquoi pas, l'un des premiers jeux à être commercialisé a bien été un jeu de Shogi, les échecs japonais. Mais si les ventes de ce dernier ont été décevantes, souhaitons plus de succès à 64 Ozumô. Surtout au Japon !
Incarnant un sumo-tori, vous allez vous entraîner puis affronter les meilleurs lutteurs, progressant peu à peu jusqu'à arriver au rang de Yokozuna, le grade le plus élevé. Le jeu vous propose de reconstituer le rituel qui a lieu avant chaque combat, "l'échauffement", la purification de l'aire de combat.... Les combattants, en 3D temps réel, peuvent appliquer les différentes techniques de combat du Sumô : tirer son adversaire, le pousser, le soulever de terre, le projeter ou le faire basculer.

Banana San

EDITEUR : BOTTOM UP
MACHINE : N64
SORTIE : 1997 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

Ace Combat 2

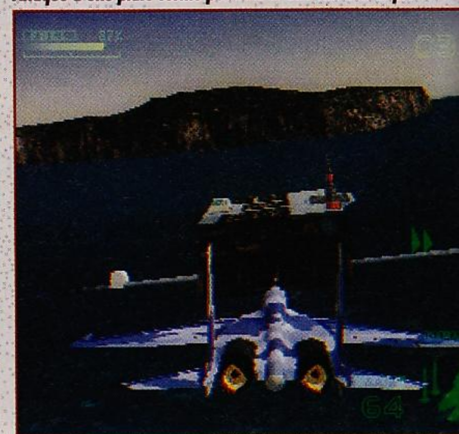
Inspiré de l'un de ses jeux d'arcade, Namco édite la suite de Ace Combat, après lui avoir fait subir quelques nettes améliorations.



Une fois encore le canyon. Namco aime nous faire profiter de ses bonnes idées.



Attaque d'une plate-forme pétrolière. Une mission explosive.









Résolument orienté action, Ace Combat 2 reprend la recette qui avait fait le succès de la version précédente. Une série de missions (le plus souvent des objectifs militaires ou stratégiques à réduire en chaleur et en lumière) est confiée au joueur. La chasse de l'adversaire l'obligera à livrer une série de combats aériens.

Tout nouveau, tout beau !

Les graphismes, et notamment ceux des décors, ont été retravaillés. Ils incorporent en fait plus de détails. Il est désormais possible de voler au-dessus des nuages, parties enfin visibles. Les missions sont également plus nombreuses. La version précédente en comportait dix-sept. Ace Combat 2 en a plus de trente. Celles-ci se déroulent en temps limité. La topologie du terrain varie, apportant diversité et changements. Autre nouveauté, il est désormais possible d'effectuer des attaques à l'aide de plusieurs sortes de missiles. Enfin, il est possible de décoller et d'atterrir. Il n'y avait précédemment que seize types d'avions. Ace Combat 2 en comporte beaucoup plus. D'autre part, les déplacements et leurs apparences sont beaucoup plus réalistes. Enfin, les scénarios sont divisés en plusieurs parties, ce qui permet des fins différentes.

Banana San

EDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : PRINTEMPS 97 AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 97



Un avion gigantesque touché par vos tirs de missiles. Une fois encore, les protagonistes sont gigantesques, pour le plaisir des yeux.



Hakaider



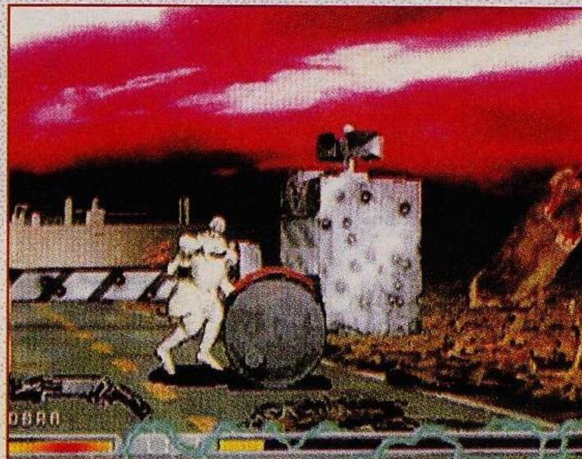
Après Virtua Cop, le prochain jeu de tir sur Saturn sera Hakaider. Si ce nom ne vous dit rien, il est cependant assez connu au Japon.

1972 a été l'année de l'apparition sur les petits écrans d'un nouveau héros au Japon : Hakaider. Il se bat contre les cyborgs, lutte du côté obscur de la Force et offre la particularité d'être le premier "méchant", héros d'une série populaire. En 1995, retour au cinéma après plus de dix ans d'absence dans un film assez violent. Le jeu comprend deux genres. D'un côté, il s'agit d'un shoot-them-up pur et dur : votre flingue en main, vous abattez tous les inconscients qui ont le malheur de pointer le moindre boulon à l'écran. D'autre part, le jeu comprend un côté jeu d'aventure, dans lequel vous devez récupérer votre bras qui a été enlevé par Guil, lors d'un combat précédent que vous avez perdu.

Banana San

EDITEUR : SEGA
MACHINE : SATURN
SORTIE : DÉBUT 1997
DISPO EUROPE : N.C.

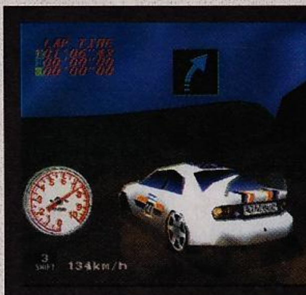




Bananarama

Dans la série "Je retourne ma veste", Squaresoft, après avoir rompu avec Nintendo pour développer exclusivement sur PlayStation, pourrait bien développer quelques titres N64.

"Zoomé" dans le dernier numéro, Ayrton Senna Kart Duel sortira en version française sur PlayStation vers la fin 96. Ce jeu sera distribué en France par Ecudis.



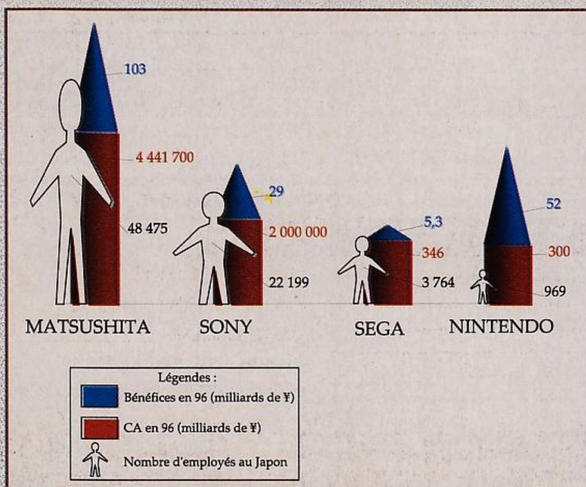
• Aques : Concentré de sport

Square lance une nouvelle ligne de softs de jeux pour la Playstation. Aques ne commercialisera que des simulations de sport, et les trois premiers jeux en cours de développement seront un jeu de Base Ball, un Mah-jong et une course de voitures de Rally. Ces jeux seront commercialisés dans le courant de l'année prochaine.

• Matsushita Suite

Le mois dernier, dans le tableau qui comparait le poids des différents constructeurs de consoles nippons (article sur le M2), j'avais indiqué que Sony et Matsushita étaient d'une taille comparable. Les données que j'ai utilisées pour Matsushita ne concernaient que la division du géant japonais qui s'occupe de tout ce qui est électrique/électronique. Or, Matsushita, contrairement à Sony qui regroupe toutes ses activités dans une seule société, a trois compagnies distinctes. Pour comparer ces constructeurs de façon équitable, il faut donc additionner les trois compagnies Matsushita. Et le résultat, c'est une société qui est deux fois plus grosse que Sony. Bref, quand Matsushita va vraiment vouloir mettre le paquet, ça va faire mal !

D'autre part, toujours dans le même article, la photo de la carte-mère de la page 18 n'est pas exactement à sa place. Il s'agit de celle d'un Modèle 3, et elle aurait dû se trouver page 22.



À l'école des jeux vidéo :

Trois lycéens ont attaqué un homme d'affaires de 59 ans, le rouant de coups à Omiya, dans la préfecture de Saitama. Arrêtés quelques jours après par des policiers, ils ont déclaré qu'ils voulaient juste faire une "chasse au vieux", et que les techniques d'arts martiaux qu'ils avaient utilisées (et qui leur avaient permis de casser plusieurs côtes !), ils les avaient apprises en jouant aux jeux vidéo...

• Resident Evil 2 : deux fois plus violent !

Capcom a décidé de mettre le paquet comme l'illustre cette photo issue de l'intro du jeu en cours de développement, et dans laquelle vous vous faites exploser la tête, avant de vous faire dévorer par la meute des zombies. Avec le nouveau Resident Evil, ça va saigner !



• Nouveau contrôleur Browser pour la N64

Le 14 décembre, lors de la sortie de Mario Kart 64 (voir article dans ce numéro), Nintendo mettra en vente un contrôleur à la fonction identique du modèle précédent, mais au design légèrement changé. En achetant le jeu (environ 500 francs), on recevra un Controler Browser. Il sera également possible d'acheter juste le contrôleur pour 150 francs environ.



• Top 5 Japon du mois de septembre

PLAYSTATION :
1. Personna (Atlus)
2. Smash Court (Namco)
3. Street Fighter Zero 2 (Capcom)
4. Cool Boarders (Wep System)
5. World Stadium EX (Namco)

SATURN :
1. Sakura Wars (Sega/Red)
2. Street Fighters Zero 2 (Capcom)
3. Gundam (Bandai)
4. Fighting Vipers (Sega)
5. Policenauts (Konbami)

N64 :
1. Wave Race 64 (Nintendo)
2. Super Mario 64 (Nintendo)
3. Pilot Wings (Nintendo)

ARCADE :
1. Virtua Fighter 3 (Sega)
2. Alpine Surfer (Namco)
3. Prop Circle (Namco)
4. Side by Side (Taito)
5. Gun Blade (Sega)





Christmas Nights

C'est Noël ! Sega, dans sa grande bonté et sa très profonde miséricorde, propose d'acquérir pour une bouchée de pain, un CD-Rom de Nights, édition spéciale.

Le CD-Rom comprend une version de Noël du niveau Spring Valley. Lorsque l'on choisit le mode Winter Nights, les décors et les habits des personnages sont modifiés. Sega a poussé le vice jusqu'à prévoir une Happy New Year Nights, dans laquelle les héros portent robe de soirée et smoking !

Lorsqu'on a nettoyé le Dream Stage, Christmas Nights propose un jeu qui donne droit à un petit "cadeau de Noël". Cela peut être la possibilité de modifier la mélodie du niveau, une version karaoke du thème de Nights, la possibilité de voir des images de synthèse des héros, des images des différentes goodies, des informations sur les Nightopians, des modes spéciaux (Time Attack et Link Attack), etc. Une initiative qui ne semble malheureusement pas suivie en France...

Banana San

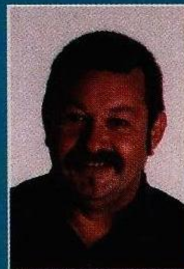
EDITEUR : SEGA
SORTIE: NOVEMBRE 96 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVU

Nights joue les pères Noël, mais ce CD-Rom ne sera pas commercialisé dans les magasins. Il est disponible uniquement en passant commande directement auprès de Sega, qui l'envoie à domicile pour la modique somme de 75 francs environ.



Vous aurez peut-être le loisir d'incarner... Sonic himself.

Arnaud, radio et jeux vidéo





Il fallait bien que ça arrive un jour, c'est désormais chose faite. Une émission consacrée aux jeux vidéo et au multimédia en général, existe depuis quelques temps déjà sur RTL (104.3 FM en région parisienne). Animée par le célébrissime Arnaud Chaudron et l'inconnu Francis Zegut, les auditeurs peuvent soit laisser des questions sur un répondeur (tél : 08 36 67 22 11), Soit composer ce même numéro et passer en direct live à l'antenne entre 21h et 22h, tranche horaire de ladite émission, du lundi au vendredi. On y parle de nouvelles consoles, des nouveaux jeux, d'internet etc. Allez-y, appelez et parlez dans le poste, Arnaud est paraît-il incollable, on va bien voir ! Héhéhé...



telex

Il se dit ici et là qu'une version de Virtua Fighter 3 serait prête pour l'année prochaine sur Saturn...

telex

Mr Bones

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97

Ce jeu de plates-formes/action développé par la branche Sega Soft, innove avec des stages vraiment différents et bourrés de nouveautés. Le héros est un squelette à qui il arrive à peu près toutes les mésaventures possibles. Un exemple avec ce niveau où vous courez droit devant, poursuivi par d'autres squelettes qui vous bombardent et vous font perdre vos os un à un. À la fin, le héros progresse en sautant sur sa colonne vertébrale, ultime relique du squelette de départ. Fun, non ?





Reloaded



Alors que la version Saturn sort, c'est au deuxième épisode que l'on aura le droit sur PlayStation afin d'extérioriser ses sentiments ! Mais si cette version s'annonce encore plus complète, la violence y sera davantage, disons... contenue. D'abord, on ne shootera pas forcément des humains mais des humanoïdes, vous voyez la différence ? Les héros eux aussi seront plus pacifistes avec des babygros, des oreilles de lapins ou des strings rouges. Le délire sera donc au rendez-vous. Question gore, le sang est toujours rouge et il coule à flot, rassurez-vous ! À signaler la possibilité de jouer à deux simultanément sur deux écrans.

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GREMLIN
DISPONIBILITÉ EUROPE : JANVIER 97

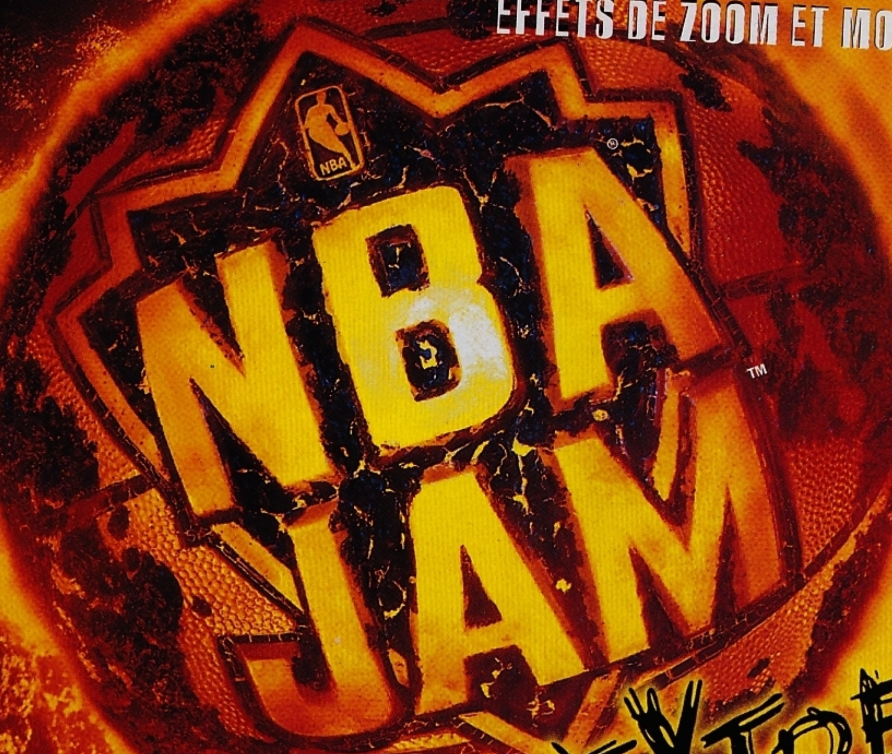











EN 3-D
NBA JAM S'APPELLE EXTREME !
NOUVEAU MOTEUR 3-D,
ANGLES DE CAMÉRA MULTIPLES
EFFETS DE ZOOM ET MOTION CAPTURES.
NBA
NBA JAM™
EXTREME
DES CENTAINES DE DUNKS
DE SLAMS ET D'ASTUCES
DÉLIRANTS
170 JOUEURS DANS 29 ÉQUIPES DE LA NBA
* 2,23 FTTC
GREY Entertainment
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT®
TRUCS & ASTUCES OFFICIELS
AU 36-15 ACCLAIM*
Acclaim®
entertainment S.A.
SKYROCK
PRIORITE A LA MUSIQUE
PC CD ROM
PlayStation.
SEGA SATURN
GAGNE
CE JEU PAR JOUR AU
08 36 68 10 25**

LE MAÎTRE C'EST VOUS,
ce n'est pas une raison pour vous prendre pour
DIEU

MAGIC
The Gathering®
BATTLEMAGE™







Commandez votre armée de créatures, combinez des sortilèges pour frapper vos adversaires. Duels épiques, affrontements en réseau, MAGIC : THE GATHERING BATTLEMAGE est un jeu de stratégie aux possibilités infinies.





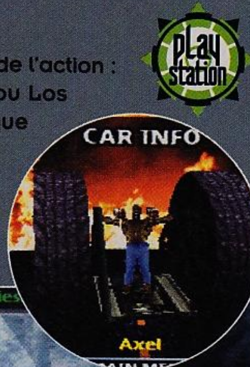




Twisted Metal 2

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY CE
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97

Twisted Metal 2 se différencie du premier par le nom, et surtout par le cadre de l'action : le jeu traversera les principales villes mondiales, comme Paris, Moscou ou Los Angeles. De nouveaux véhicules fort originaux, comme le Bulldozer, ainsi que de nouveaux armements feront leur apparition. Voili voilou !







Toshinden Ura



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97

La suite des aventures des enfants de Toshinden arrive bientôt sur les Saturn européennes ! On y retrouve Eiji, Fo, Kayin, Duke, Tracy, Rungo, Ellis, Sofia, Mondo, Ripper jouable, Ronron une nouvelle avec des lunettes, Wolf un nouveau boss et Replicant un nouveau boss aussi. Ah, j'avais oublié, il y a aussi Sho qui est jouable au moyen d'un tips qu'on vous donnera dans pas long-temps ! Les combats se déroulent exactement comme dans Toshinden S, et aucune amélioration graphique n'a été apportée. Quant au concept, vous voyez,



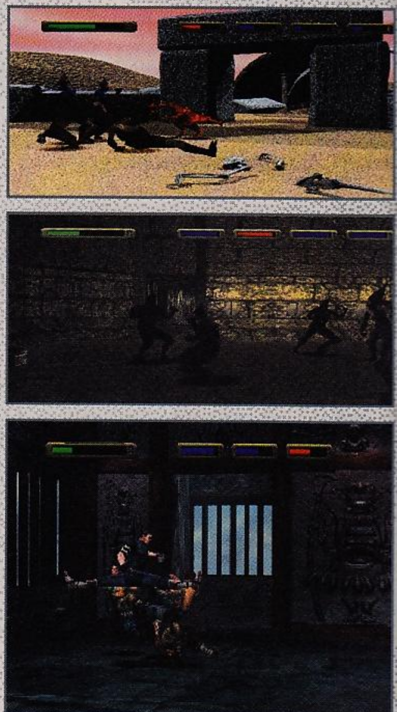


telex

Perfect Weapon

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 1997

À vrai dire, mis à part ces quelques images ici présentes, on ne sait pas grand-chose sur ce titre. Cela semble être un jeu de baston à progression. D'après l'éditeur le jeu devrait être génial. On vous en reparle très prochainement, promis !



telex

Programmez sur PlayStation !

Une PlayStation programmable pour 1997? Selon notre confrère anglais CTW, Sony lancerait au mois de février prochain en Angleterre une PlayStation noire baptisée "Yaroze". Se branchant directement sur un PC, elle permettrait aux cracks de créer des titres pour cette machine, pour 599£ (4800 FF environ) ! Plus de détails le mois prochain...



Grand c
Formula O



1er PRIX
2 places à Magny Cours lors du Grand Prix de France 1997
pour 3 jours avec visite des stands et parking incluant l'hébergement sur place
(acheminenent vers le circuit non compris)



GRAND PRIX
DE FRANCE

NEVERS MAGNY-COURS
27, 28 ET 29 JUIN 1997





2ème PRIX
1 Télévision portable 16/9 SONY
+ 1 Console PlayStation
+ 1 jeu Formula One
+ 1 Volant MadKatz

oncours

One/Joypad

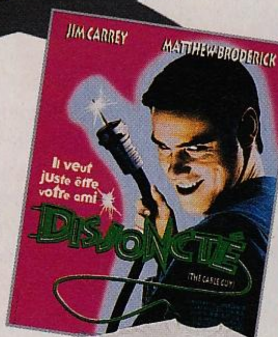


3ème AU 5ème PRIX
1 Console PlayStation
+ 1 jeu Formula One
+ 1 Volant MadKatz

6ème AU 10ème PRIX
1 jeu Formula One + 1 Volant

11ème AU 20 ème PRIX
1 Blouson exclusif Formula One

21ème AU 25ème PRIX
1 Modèle réduit de Formule 1 Burago



26ème AU 30ème PRIX
1 Polo-shirt exclusif Formula One «La Victoire«

31ème AU 40ème PRIX
1 T-Shirt exclusif Formula One

41ème AU 70ème PRIX
1 place de cinéma pour « Disjoncté « le nouveau film avec Jim Carey

71ème AU 100ème PRIX
1 T-Shirt exclusif « Disjoncté «



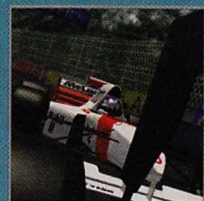
QUESTION N°1
Formula One est sans doute la meilleure simulation de F1 sur console. Elle regroupe tous les championnats de la ... au fait, de quelle saison ?
- a / 1994
- b / 1995
- c / 1996

QUESTION N° 2
Formula One vous permet de concourir pour les plus grandes écuries de F1. Combien sont-elles en jeu ?
- a / 10
- b / 13
- c / 15

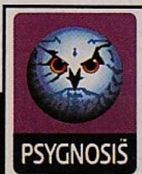
QUESTION N° 3
Formula One vous propose les 17 circuits de la saison. Dans le jeu, sur quel célèbre circuit se court le Grand Prix de France ?
- a / Castellet
- b / Le Mans
- c / Magny-Cours

QUESTION N° 4
Qui a prêté sa voix pour assurer les commentaires de Formula One dans la version française ?
- a / Philippe Alliot
- b / Jean-Louis Moncet
- c / Thierry Roland

QUESTION N° 5
Formula One vous offre la possibilité de choisir entre 2 de modes de jeu. Quels sont-ils ?
- a / Arcade et Grand Prix
- b / Arcade et Total Destruction
- c / Grand Prix et Contre la Montre





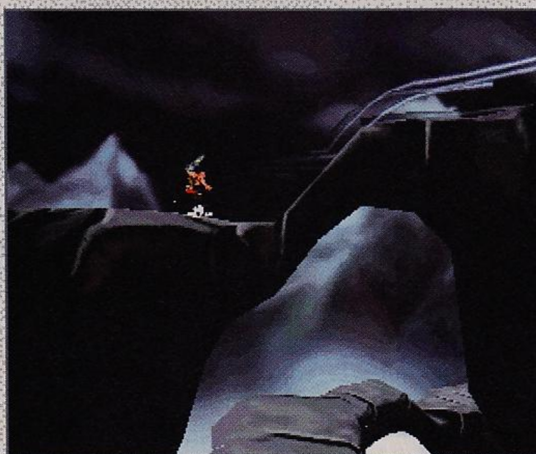




Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à : Concours Formula one Joypad, 2 rue Magenta, 10578 Marigny-le-Chatel cedex. Avant le 31 décembre 1996, le cachet de la poste faisant foi. (Remboursement du timbre sur simple demande).

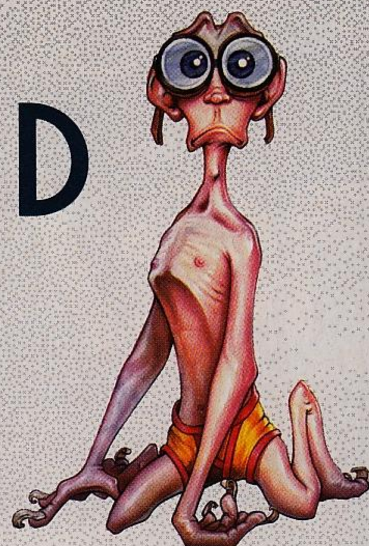
Ultima Games, c'est 40 magasins en France spécialisés dans les jeux neufs et occasions. Demander notre catalogue gratuit au 01 43 38 96 31.

WILD 9'S



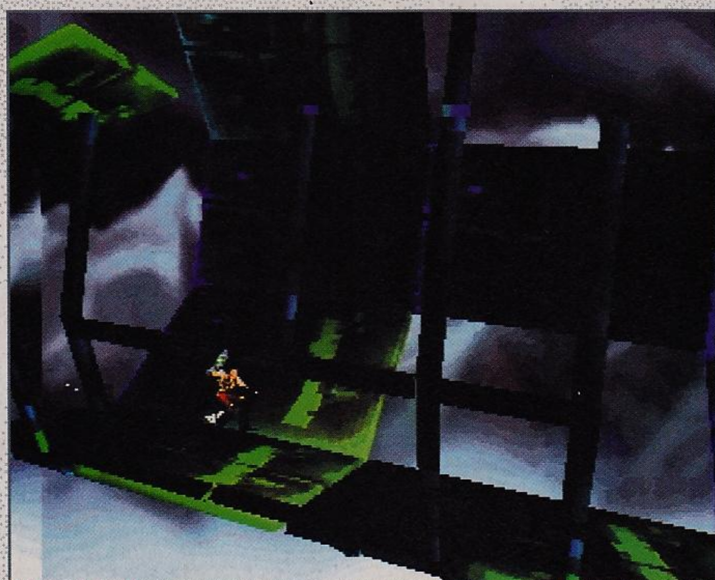




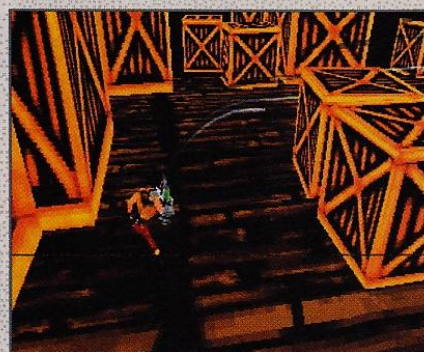


Voilà enfin le premier vrai jeu 32 bits du maître David Perry, à qui l'on doit entre autres Cool Spot, Aladdin (Megadrive), ou encore le génial Earthworm Jim. Avec Wild 9's, Perry signe son retour, et quel retour. Vous incarnez Wex, et vous allez traverser neuf mondes, reliés entre eux par des tubes qui composent ainsi Annapolis Cluster, système comptant six soleils. Wex est un jeune orphelin, qui, associé à huit autres ados, va déclarer la guerre à Karn, une créature ignoble et "jaba-the-hutesque", qui a placé Annapolis Cluster sous son joug. Même le dernier des Inuits le sait : on ne part pas en guerre les mains dans les poches. Aussi Wex est-il affublé d'un gant aux pouvoirs étranges : celui-ci se transformera en une redoutable arme dont les effets varieront en fonction de la position de la main. Enfin, Wex aura pour compagnon B'Angus, une créature pitoyable mais néanmoins fidèle et utile. Derrière un scénario étoffé se cache en fait un jeu de plates-formes et d'action. Si le principe est loin d'être original, l'univers de Wild 9's (du nom du groupe d'adolescents dirigé par Wex) devrait toutefois être remarquable. Techniquement, on semble s'approcher d'un jeu proche de Pandemonium, dans le sens où on dirige Wex dans un univers en 3D ; mais sans avoir la possibilité de s'écarter des sentiers battus. À ce jour, les informations sont plutôt distribuées au compte-gouttes. C'est pourquoi, si ce titre semble alléchant, il ne faut pas tirer de conclusion trop hâtives. Surtout que le jeu n'est pas prévu en sortie mondiale avant le 9 avril prochain, et que vous savez comme moi que les sorties retardées sont aussi courantes que les neurones dans le crâne de B.B. sont rares.

MACHINES : PLAYSTATION / SATURN
ÉDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITÉ : PRÉVUE POUR AVRIL 97



À l'instar de Pandemonium, vous dirigerez votre personnage sur un plan 2D mais dans un univers en 3D.





Wex est le leader des Wild 9's, et vous représentera à l'écran.



telex

Le 21 décembre prochain sera lancé au Japon Fighter's Megamix sur Saturn. Ce titre-surprise regroupera des personnages de Fighting Vipers et de Virtua Fighter, plus quelques autres cachés ! Joyeux Noël !

telex

Sega Touring Car (cf. Joypad n° 58) pourrait bien, au vu des logos "Saturn" présents sur la borne d'arcade, être adapté sur la 32 bits de Sega. Wait and see...

telex

La société Seta serait en train de fabriquer une cartouche/modem pour N64. Les joueurs pourraient ainsi jouer à distance et ensemble sur des jeux... de Seta bien sûr !

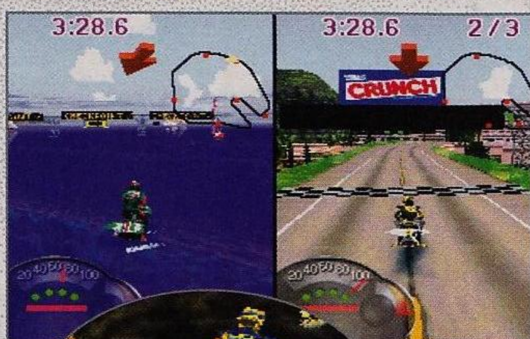
europe

news

Jet Moto









C'est la grande foire au Jet Ski sur notre belle planète des jeux vidéo ! Après Sega en arcade, Nintendo sur sa console du même nom flanqué d'un 64, c'est au tour de Sony de lever le voile sur sa production aquatique. Jet Moto, présenté lors du dernier E3 de Los Angeles, est plus axé arcade/action que ses deux concurrents, puisque les courses qu'il vous propose ne se jouent pas uniquement sur la qualité du pilotage. Les courses de Jet Moto vous entraîneront sur des circuits parsemés d'embûches et de tremplins, et vous feront passer indifféremment du sable à l'eau, ou de la terre au goudron. Non content de devoir maîtriser la conduite, vous devrez aussi passer maître dans l'art d'esquiver les pièges et les coups bas de vos adversaires, qui seront une bonne vingtaine en course. C'est pourquoi, avant de vous lancer dans une guerre sans pitié, vous devrez bien choisir votre pilote et son engin parmi les quatre équipes proposées. Vous savez donc l'essentiel, et il nous reste à patienter jusqu'au test, pour savoir si Jet Moto est vraiment aussi enivrant et fun qu'il le paraît. En tout cas, son premier bon point se trouvera sûrement dans son mode deux joueurs avec écran splité.



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97

telex

Capcom n'exclut pas la possibilité d'adapter Resident Evil sur Saturn (le 27). En attendant, Resident Evil 2 est en préparation pour PlayStation, ainsi qu'un Resident Evil Dash dont on ne sait actuellement pas grand-chose.

Killer Instinct Gold

MACHINE : NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO OF AMERICA
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 1997



De l'or chez Nintendo

Depuis le temps que l'on vous en parle, voici enfin les premières images de Killer Instinct sur N64, baptisé pour l'occasion "Gold". Ce titre regroupe en fait les personnages de Killer Instinct 2 de la version arcade. Inutile de vous dire que la qualité sera certainement au rendez-vous, au vu de ces photos. Plus d'infos très prochainement...







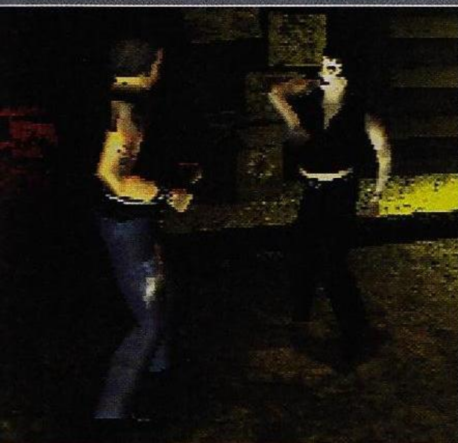


telex

Zelda 64 bientôt dévoilé ? La rumeur circule. En effet, l'un des titres les plus attendus de la N64, initialement prévu sur le support numérique DD64, pourrait bien débarquer sur une cartouche de 12 Mo. De plus, le jeu pourrait bien être montré au prochain Shoshinkai, au moment où vous lirez ces lignes.



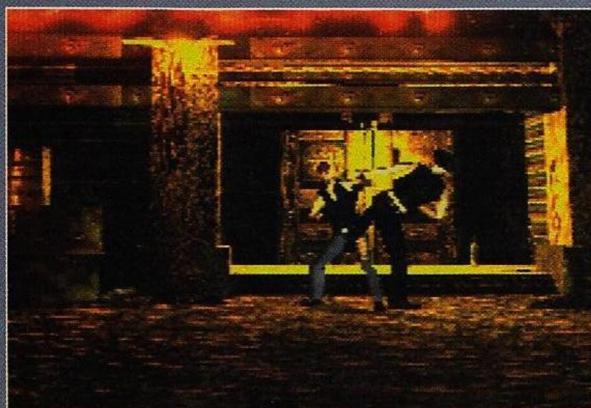
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 1997



The Crow



Celui qui est entré dans la légende du cinéma, voire dans la légende tout court, j'ai nommé Brandon Lee, n'a pas fini de faire parler de lui. Avec ce titre en jeu vidéo de son dernier film où il joue le rôle d'un vengeur revenu d'outre-tombe, c'est à de la baston pure que vous vous livrerez. Motion Capture oblige, tous les gestes sont très réalistes. À mains nues ou à l'aide d'ustensiles (barre à mine, masse, etc.), les coups vont pleuvoir ! Un jeu qui, espérons-le, ne nous décevra pas.





CoolBoarder

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY C.E.

Ce jeu développé par les Japonais d'UEP Systems vous proposera, dans un premier temps, trois pistes à la difficulté progressive, sur lesquelles vous devrez vous livrer à des courses chronométrées. Au cours de ces descentes, il faudra en plus, pour récolter des points, exécuter des figures acrobatiques. Vous pourrez, of course, choisir votre planche, et même votre joueur. Coolboarders est un titre sans grandes prétentions, mais qui devrait trouver un public à sa sortie en janvier.



Baston à gogo

1997, année de tous les excès ? Pour Sony Computer et ses partenaires de choc Namco et Squaresoft, cette nouvelle année se présente sous les meilleurs auspices. Enfin pour eux, oui, car pour nous, ça va faire vraiment mal aux dents...

TOBAL N°1



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SQUARESOFT
DISPONIBILITE EUROPE : JANVIER 97

Tobal N°1 est amené à devenir un jeu mythique. La première raison, c'est qu'il est édité par Squaresoft, grande équipe à qui l'on doit la saga des Final Fantasy sur SN (et bientôt sur PlayStation avec le septième volet). La deuxième raison, c'est que les développeurs, Dream Factory, sont ceux à l'origine de Tekken, et de Virtua Fighter. Autrement dit, Squaresoft a su s'entourer. La troisième raison, c'est que Tobal n'est pas uniquement un jeu de combat. L'éditeur a ajouté à son bijou un mode Quest, à savoir un mini-jeu d'aventure. La quatrième raison tient en un mot : Toriyama. Ce maître du manga, géniteur de Dragon Ball, a en effet prêté sa plume aux designers du jeu. Enfin, la dernière raison réside dans l'animation des joueurs et la jouabilité, qui s'annoncent révolutionnaires. Comme tous les jeux du genre, Tobal vous proposera un mode Tournament, un mode Versus, un mode Quest, et même un mode Practice. Tobal N°1 est un titre à suivre absolument...

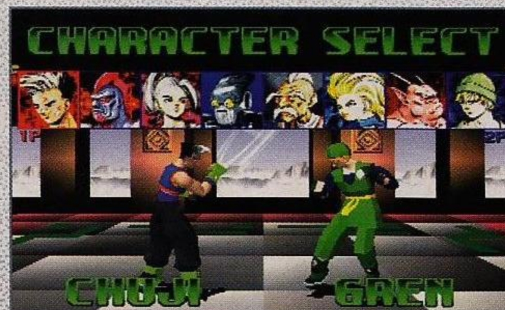












Telex

Incroyable ! Huit jours seulement après avoir mis sa console 64 bits sur le marché américain, Nintendo était en rupture de stock. Ces difficultés d'approvisionnement pourraient bien lui être préjudiciables à moyen terme outre-Atlantique, face aux autres "grands", Sega et Sony.

Telex

En raison des "bugs" décelés récemment sur ses jeux, Bandai a repoussé la sortie de DBZ La Légende sur Saturn et PlayStation. DBZ Hyper Dimension sur Super Nintendo est aussi dans ce cas. D'autre part, la Pippin@world est repoussée à avril 97 aux USA. En France, encore plus loin...

SOUL BLADE



Trois mois après la Saint Sylvestre, Namco et Sony ont décidé de frapper un grand coup en sortant un must du nom de Soul Blade sur PlayStation (Soul Edge version 32 bits). Une sombre histoire d'hommes et de femmes armés jusqu'aux dents qui se battent dans des décors de folie, en 3-D temps réel. Ne serait-ce pas là le digne successeur de Tekken 2 (plus d'un million d'exemplaires vendus au Japon à ce jour) ? Pourquoi pas ! Hit incontesté des salles d'arcade, Soul Edge est un astucieux mélange de Toshinden et de Tekken. Une recette épicée dont les ingrédients sont 10 personnages farfelus, féroces et folichons (cherchez l'erreur), de leurs coutelas aiguisés (lame droite ou incurvée au choix), de quatre modes de jeu pour une plus grande durée de vie et du fameux System 11 de la troisième génération (technologie permettant d'adapter facilement - « no problem, dude », ils nous ont dit au téléphone - un jeu d'arcade sur PlayStation). Alors, 1997, année baston ? Entre Tobal et Soul Blade, notre cœur balance. Plus besoin de visionner en boucle les nanars de Van Damme pour prendre son pied - dans la figure. Une manette bien huilée et celle d'un pote suffiront. Reste à attendre la fin de l'hiver pour s'en rendre compte.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ EUROPE : MARS 1997













Ils sont 10 et tous prêts à s'en prendre plein la poire :

- Mitsurugi Heishiro
- Song Mina
- Taki
- Lee Ron
- Voldo
- Sophita Alexander
- Ziegrfried Schtaufen
- Rock
- Fan Son Kyong
- Cervandes De Leon

Les gros + de Soul Blade :

- 4 modes de jeu dont un extraordinaire Time Attack Mode,
- Une intro de deux minutes en images de synthèse,
- Une fin inédite qui prend en compte le parcours du combattant,
- Des combats au corps à corps et des coups spéciaux d'une rare intensité (vous connaissez le jeu : « Pierre, feuille, ciseaux » ?) 1
- Appuyez sur la touche pause en plein fight et... vous verrez bien !

1 En plein combat au corps à corps, les joueurs s'essayent au jeu mythique « Pierre, feuille, ciseaux » à l'aide des boutons carré, cercle et triangle pour déterminer le gagnant. Fun, non ?

telex

Selon le quotidien japonais Nihon Keizai Shimbun, les parts de marché de Nintendo au Japon sont passées de 75 % en 1994 à 33 % en 1995. Dans le même temps, Sega passait de 12 % à 32 %, et Sony de rien du tout à 30 % !!!

telex

Final Fantasy VII retardé. Le jeu de Squaresoft arrivera fin janvier au Japon et tiendra sur trois CD, pas moins. De plus, il ne sera plus exclusivement vendu dans les Convenience Store (similaires à des Shopi ou des G20), mais sera distribué aussi sur les réseaux traditionnels.

telex

Après le film de James Cameron, "Abyss", le jeu Return to the Abyss. Le titre serait actuellement en préparation chez Sound Source Interactive en collaboration avec la 20th Century Fox.

Cruisn' World

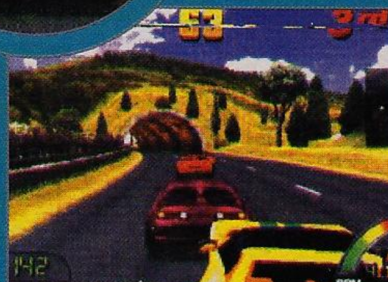



MACHINE : NINTENDO 64
EDITEUR : NINTENDO OF AMERICA
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 1997

La croisière s'amuse !

C'est finalement la suite de Cruisn' USA qui sera adaptée sur la N64 au cours de l'année prochaine. Peu de temps après la version arcade d'ailleurs. Ce jeu de course auto vous permettra de vous balader à travers le monde entier, comme son nom l'indique. Admirez donc les photos !






telex

La PlayStation représente déjà 5 % du chiffre d'affaires global de Sony. Un succès industriel d'ores et déjà comparable à celui du lancement du walkman en 1979 !

D2



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997



Hitchcock est de retour !

Voici les premières images sur PlayStation de la suite de "D", chef-d'œuvre de suspense s'il en est. Toujours dans la peau de Laura, qui a subi un lifting notoire ainsi qu'une cure d'amaigrissement tout aussi évidente, vous devrez cette fois élucider des mystères sur une station spatiale... Au côté aventure s'ajoutera désormais un jeu à la "Doom", toutes proportions gardées bien sûr, puisque des couloirs gigantesques vous attendent également. Attention aux aliens... Les déplacements sont rapides et les décors beaucoup plus beaux que dans le premier volet. Reste à savoir si le côté linéaire du premier aura laissé la place à quelque chose de plus consistant...




telex

Area 51

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WILLIAMS
DISPONIBILITE EUROPE : FÉVRIER 1997

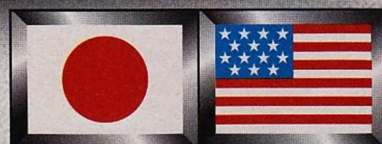
Aliens en vue...

Ce titre qui ne rivalise certes pas avec les Virtua Cop et autre Time Crisis en arcade, est converti sur PlayStation quasiment pixel pour pixel. Avec une vue subjective, vous faites partie d'un commando chargé d'éliminer des aliens sur la très secrète base 51 aux States. Armes destructrices, grenades, jeu à deux, digit' vidéo en sus, ce titre est attendu pour bientôt...









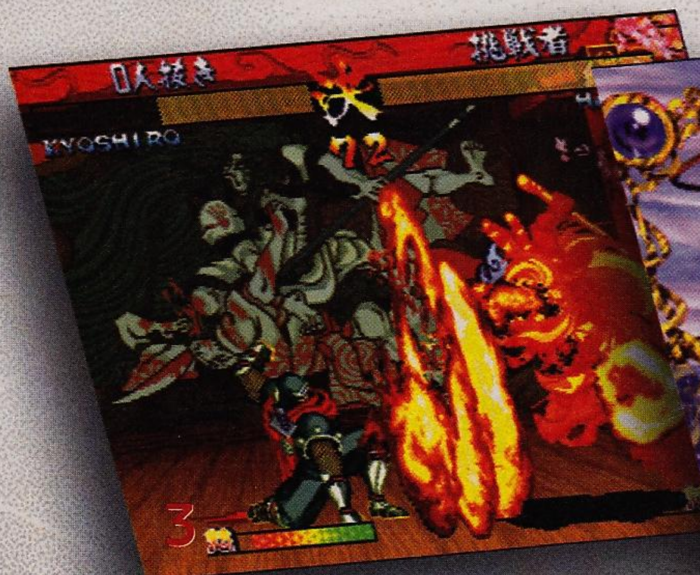
Maintenant et ailleurs

Zoom sur les sorties au Japon et aux USA

1/ Vandal Hearts (PlayStation Jap') :
Konami se lance dans la bataille des RPG en 3D ! (pages 78 - 79).
2/ Arc the Lad 2 (PlayStation Jap') :
La suite tant attendue est enfin arrivée. Ouf ! (page 82).
3/ Samuraï Shodown 3 (Saturn Jap') :
La version Saturn de ce jeu est meilleure que la version PlayStation (page 80).
4/ Langrisser 3 (Saturn Jap') :
Un RPG long et technique pour les purs et durs... (page84).

Il était dit, en cette fin d'année, qu'une quinzaine de jeux dit "import" seraient zoomés dans nos colonnes. C'est désormais chose faite. Au programme, le mythique Arc the Lad 2 que tout le monde attendait depuis maintenant près de deux ans ! D'après Greg, notre spécialiste es-RPG, c'est un très bon cru ! Tant mieux, l'attente n'aura pas été vaine. Également disponible dans les boutiques d'import, le dernier Samuraï Shodown sur Saturn : une fois n'est pas coutume, cette version surclasse largement son homologue PlayStation, à tous points de vue. Régalez-vous donc de tous ces RPG et de tous ces jeux assez bizarres que l'on traite en zapping... Le spectacle et le fou rire sont garantis ! Ahaha, j'en ris d'avance, tiens !

La rédaction qui aime bien frapper Greg dans les couloirs





japon ZOOM

VANDAL VANDAL



Konami se lance enfin dans le vandalisme de simulation !



EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE EUROPE : NON PRÉVU





Au moment de l'abordage par des pirates, votre espace vital est considérablement restreint par la relative étroitesse de la passerelle des ennemis. Comme toujours, le gros devant et les archers derrière !

Beauté des décors et intérêt de jeu : le retour de Konami !



Au niveau 10, n'oubliez pas d'aller au temple (il y en a un dans chaque ville) pour changer la classe-profession de vos personnages, afin de les rendre plus efficaces au combat.

Konami, un nom qui, depuis quelque temps, ne faisait plus rêver comme avant. Konami, un vieux lion assoupi qui semble enfin se réveiller, pour le bonheur de tous les fans de la vague Msx, Nec ou Super Nintendo. Son produit présenté ici est un Tactical-RPG. Pour vous simplifier la tâche, il me suffit de vous dire que ce jeu est une copie quasi-conforme de Shining Force, si ce n'est le nouvel élément qu'amène une console de la puissance de la PlayStation : la 3D ! Vous êtes donc en présence d'un jeu de stratégie de type "plateau", mais avec la notion de relief. Vos personnages et leurs ennemis sont donc en hauteur ou en contrebas les uns des autres selon leur placement, et surtout les dénivellations du terrain. Cela peut rappeler le premier Riglord Saga connu en France sous le nom de Mystaria, sauf qu'ici, la réalisation est exemplaire, rien à redire. Nombreux sont donc les avantages que vous aurez à modifier le relief avec des sorts ou des jets de caisse, de rochers, etc. Les personnages sont comme d'habitude, les archétypes de l'aventurier sont tous représentés. Ici, le guerrier, l'archer, le mage et le prêtre. Aux niveaux 10 et 20, vous avez la possibilité de donner à votre personnage de nouvelles classes, comme moine-guerrier ou paladin. Vous pouvez donc tri-classer vos personnages pour leur donner de nouvelles capacités, ce qui est assez motivant. Le jeu, princi-









L'ennemi est ici un monstre multi-tentaculaire qui attaque nos personnages avec ses extrémités nombreuses et dangereuses. Mais le pire vient du fait que la bête est souterraine, et qu'elle modifie le relief à volonté.

palement composé de batailles, est pourtant suffisamment aéré pour ne pas en avoir tout de suite assez. Les séquences stratégiques sont entrecoupées de balades dans les villes pour faire le shopping et glaner des renseignements. Cependant, ces phases ne sont pas importantes, et permettront à tout joueur ne parlant pas japonais de ne jamais rester bloquer dans le jeu. Plus d'excuses !

Un peu d'histoire

Incarnant le fringant Ash Lambert (rien à voir avec Christophe), vous êtes connu dans le beau monde de l'armée sous le nom de l'Ouragan noir. Le jeu commence alors que vous êtes chargé, avec votre unité, d'arrêter des terroristes. Vous serez, à ce moment-là, confronté à votre supérieur aux méthodes plutôt expéditives. Soucieux d'éviter les conflit, on vous envoie avec votre unité au fin fond du pays. En chemin, vous vous apercevrez qu'il y a quelque chose de pourri dans l'armée d'Ishtaria (la vôtre). Et pour vous simplifier la tâche, un guerrier à la force mystérieuse transforme en zombies tous les habitants du pays voisin. Pour le reste, ce sera à vous de le découvrir, en plus des diverses options du jeu, qui permettent de se jeter sur ce titre sans réfléchir. Oui, on peut encore acheter des jeux sous l'impulsion de l'envie. Vandal Hearts en est la preuve.

Magie, quand tu nous tiens!

Que ce soit pour se soigner, se protéger, tuer les ennemis ou produire des effets profitables sur l'environnement, les sorts sont toujours là avec leurs débauches d'effets graphiques tout aussi beaux les uns que les autres. En voici une petite sélection...



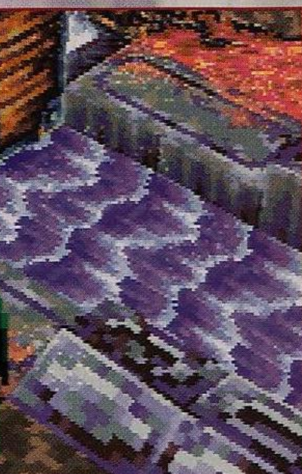




Un produit parfait pour initiés mais aussi pour novices !







Pour pouvoir passer, il faudra abattre cette écluse afin d'assécher le cours d'eau.



Pour passer ici, il aura d'abord fallu que le personnage à l'extrême droite du cliché appuie sur un interrupteur pour faire descendre le pont-levis que les autres s'apprêtent à traverser.

NOMBRE DE JOUEURS :	**1**
GENRE :	**TACTICAL-RPG**
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	**AUCUN**
DIFFICULTE :	**MOYENNE**
SAUVEGARDES, BLOCS :	**2**
CONTINUES :	**ILLIMITÉS, SAUVEGARDES**



Avant le combat, vous aurez droit à de superbes graphismes vous présentant les combattants du jeu.



Samouraï Shodown 3

EDITEUR : SNK
DISPONIBILITE EUROPE : NON PREVUE



SNK nous sert là un jeu de combat sombre et technique. Le jeu culte des amateurs de sabre et d'ambiance noire et morbide.

ATTENTION • ATTENTION • ATTENTION

La cartouche de Ram qu'il vous faut pour jouir de ce titre n'est pas forcément inclue avec le jeu ! Pour l'obtenir, il vous faut obligatoirement posséder le jeu "Fatal Fury Real Bout", si bien sûr votre package ne contient pas cette fameuse cartouche.

La grande nouveauté de ce volet, c'est que vous pouvez choisir entre un personnage "bon" ou "mauvais". Dans le cas où vous prenez le "mauvais", vous aurez des coups nouveaux et s'effectuant avec une manip' différente. Ils doublent ainsi virtuellement le nombre de personnages disponibles.







▲ *Kibagami Genjurô est l'un des combattants les plus redoutables et les plus "cultes" du jeu. Son aspect d'invincibilité froide ainsi que ses coups vifs et précis en font l'un des personnages favoris des joueurs.*



GENRE : **COMBAT AU SABRE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 2**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **5**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
SAUVEGARDES, BLOCS : **2**
CONTINUES : **ILLIMITEES**
EXISTE SUR : **NEO-GEO, PLAYSTATION**

FUN 4/5

Zankurô est un tueur de la pire espèce. Et vu qu'il s'estime être le plus grand homme d'armes du Japon, forcément, beaucoup de bretteurs vont vouloir se mesurer à lui. Certains par orgueil, et d'autres par soif de justice, voire de revanche. Vous devinez aisément que parmi ces gens se trouvent les plus Japonais des protagonistes de Samuraï Shodown 2. Pour commencer, sachez que le jeu est devenu très technique : les attaques sont maintenant terriblement sèches et destructrices. Certains trouveront les animations plus saccadées. Ce qui n'est pas le cas. Le jeu est simplement conçu comme un film de sabre japonais où l'on peut s'observer longtemps avant que ne se déverse sur l'écran une violence continue. Techniquement, le jeu est bien supérieur à ce qui avait été fait sur PlayStation (sauf au niveau des sons), mais on n'est pas encore tout à fait au niveau de la Néo-Géo ! C'est un peu dommage, mais le jeu reste ce qu'il est : une excellente simulation-arcade de combat à l'épée, avec une ambiance extraordinaire et un principe de jeu qui plaira aux puristes de combats "chevaleresques". Les autres tenteront de suivre ou resteront à la traîne, comme toujours avec les jeux SNK. Une dernière chose à noter : le jeu utilise une cartouche de Ram, comme le faisait Fatal Fury Real Bout. Malheureusement, certains magasins d'import l'ignorent, et proposent le jeu sous deux pack : avec ou sans cartouche. Si vous avez acheté le jeu sans cette cartouche, le seul moyen pour vous d'obtenir ladite cartouche, sera d'acheter Fatal Fury Real Bout qui comprend la même cartouche dans son pack. Faites attention !

VIRTUA RACHÈTE CASH VOS JEUX VIDÉO SANS OBLIGATION DE RACHAT !!

TOUTES LES NOUVEAUTÉS
EN AVANT-PREMIÈRE
DES JEUX D'OCCASION
JUSQU'À 70% MOINS CHER !

VIRTUA®

DES MILLIERS DE JEUX VIDÉO EN LIBRE SERVICE !

VIRTUA TOULOUSE
C.C[ial] St Georges
31000 TOULOUSE
Tél. 05 61 21 03 54
125 m² de jeux !

VIRTUA CANNES
141, Rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél. 04 93 38 01 13

VIRTUA LEVALLOIS
19, Rue du P[dt] Wilson
92300 LEVALLOIS
Tél. 01 47 37 07 88

VIRTUA FRÉJUS NOUVEAU EN DÉCEMBRE
C. C[ial] Continent
83480 PUGET/ARGENS

VIRTUA RENNES NOUVEAU EN FÉVRIER

VIRTUA VPC
141, Rue d'Antibe
06400 CANNES
Tél. 04 93 38 01

VIRTUA DES PROMOS TOUTE L'ANNÉE !!

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION Tél — VOLANT 499 F — MANETTE ARCADE Tél — SAC POUR CONSOLE + MANETTE + MEMORY CARD 449 F — SOURIS 249 F



ANDRETTI RACING	369 F	RAGING SKIES	379 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	Tél.
ADIDAS POWER SOCCER	369 F	RAIDEN	299 F	MYST	Tél.
BLAM MACHINE HEAD	349 F	RAYMAN	369 F	NBA HANG TIME	Tél.
BLAZING DRAGON	369 F	RESIDENT EVIL	349 F	NFL QUATERBACK CLUB 97	Tél.
BIG HURT	369 F	RETURN FIRE	369 F	NHL POWERPLAY	Tél.
BUST A MOVE	269 F	RIDGE RACER REVOLUTION	369 F	OFFENSIVE	Tél.
CHESSMASTER	369 F	ROAD RASH	369 F	SIM CITY 2000	Tél.
CASPER	349 F	SHELL SHOCK	299 F	STAR GLADIATOR	Tél.
CYBERIA	389 F	SKELETON WARRIOR	349 F	TOMB RAIDER	Tél.
DAVIS CUP	369 F	SPACE HULK	369 F	DRAGONHEART	Tél.
DESCENT	369 F	TEKKEN 2	369 F	WARHAMMER	Tél.
DRAGON BALL Z	379 F	THEME PARK	369 F	BURNING ROAD	Tél.
FADE TO BLACK	369 F	TIME COMMANDO	369 F	SOVIET STRIKE	Tél.
FINAL DOOM	349 F	TOP GUN	369 F	DIE HARD TRILOGY	Tél.
FORMULA I	349 F	TRACK'N FIELD	369 F	NHL 97	Tél.
GUNSHIP	349 F	TUNNEL B1	369 F	FIFA 97	Tél.
JOHN MADDEN 97	369 F	VIRTUAL GOLF	349 F	SYNDICATE WARS	Tél.
JUMPING FLASH 2	369 F	WILLIAMS ARCADE	299 F	DESTRUCTION DERBY 2	Tél.
MICKEY'S WILD ADVENTURE	369 F	WIPE OUT 2097	349 F	PANDEMONIUM	Tél.
NAMCO MUSEUM	349 F	WORMS	369 F	DISRUPTOR	Tél.
NEED FOR SPEED	369 F	X COM	349 F	STREET RACER	Tél.
NFL GAME DAY	369 F	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	Tél.	PITBALL	Tél.
OLYMPIC GAMES	349 F	CHEESY	Tél.	STREET FIGHTER ZERO 2	Tél.
OLYMPIC SOCCER	349 F	CHRONICLES OF THE SWORD	Tél.	SUPERSONIC RACERS	Tél.
PANZER GENERAL	379 F	CRASH BANDICOOT	Tél.		
PENNY RACER	369 F	DUKE MUKEM	Tél.		
PGA 97	369 F	HEXENS	Tél.		
PRO PINBALL	369 F				

Les prix peuvent varier d'un magasin à l'autre

JEUX D'OCCASION à partir de 99 F !
CONSOLES D'OCCASION à partir de 990 F !

CARTE DE FIDÉLITÉ 20%*

VIRTUA DES MILLIERS DE JEUX VIDÉO À PRIX DISCOUNT !

SATURN

CONSOLE SATURN Tél — VOLANT 449 F — MANETTE ARCADE Tél



ALIEN TRILOGY	349 F	ROAD RASH	369 F		
BUST A MOVE	299 F	SHELL SHOCK	299 F	NHL 97	Tél.
CASPER	369 F	TOMB RAIDER	349 F	FIFA 97	Tél.
DISCWORLD	369 F	SKELETON WARRIOR	349 F	DARK SAVIOUR	Tél.
EXHUMED	399 F	SPACE HULK	369 F	FIGHTING VIPERS	Tél.
GUARDIAN HEROES	369 F	STORY OF THOR 2	369 F	DIE HARD TRILOGY	Tél.
HANG ON GP 96	399 F	STRIKER 96	349 F	JOHN MADDEN 97	Tél.
KEIO 2	369 F	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349 F	PGA 97	Tél.
LEMMINGS 3D	349 F	VIRTUA FIGHTER 2	399 F	CRUSADER NO REMORSE	Tél.
LOADED	369 F	VIRTUA FIGHTER KID	369 F	FIFA 97	Tél.
MYST	379 F	WORLD WIDE SOCCER 97	369 F	SYNDICATE WARS	Tél.
NEED FOR SPEED	369 F	X MEN	299 F	AREA 51	Tél.
NIGHT AVEC MANETTE	499 F	DOOM	Tél.	THREE DIRTY DWARVES	Tél.
NIGHT WARRIOR	349 F	ACTUA GOLF	Tél.	SPOT DOES TO HOLLYWOOD	Tél.
NFL 97	349 F	NBA LIVE 97	Tél.	IRON MAN	Tél.

JEUX D'OCCASION à partir de 79 F !
CONSOLES D'OCCASION à partir de 990 F !

Les prix peuvent varier d'un magasin à l'autre

VIRTUA UN VÉRITABLE CONCEPT QUI A FAIT SES PREUVES.

Si vous désirez ouvrir un magasin VIRTUA, contactez-nous au 04 93 38 01 13, nous vous enverrons notre brochure complète

BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à VIRTUA VPC - 141, Rue d'Antibes - 06400 CANNES

Tél. 04 93 38 01 13

NOM ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél. .... ❑ Chèque
❑ Carte bancaire .... Date d'expiration ....../........
N° Signature

TITRE	PRIX
Frais de port et d'emballage de 1 à 5 jeux (consoles 60 F)	30 F
LIVRAISON COLISSIMO — TOTAL À PAYER	

NOUS RACHETONS VOS JEUX COMPTANT PAR CORRESPONDA

japon ZOOM

ARC THE LAD 2

"Il faut envoyer des sioux, à l'Arc" (Les Nuls)


Les effets visuels des sorts pendant les combats sont toujours aussi impressionnants. Malheureusement, les décors, eux, ne suivent pas toujours.



EDITEUR : SONY
DISPONIBILITE EUROPE : PREVUE, DATE N.C.



Comme vous le voyez sur ces clichés, les ennemis dans Arc 2 c'est... la Mafia ! Oui, la Mafia qui mène des expériences sur les humains pour en faire des soldats surpuissants. D'ailleurs, vous êtes l'un d'entre eux...

Sony se relance encore dans le RPG avec plus de succès que précédemment.



Vous remerciez chaleureusement ce grand-père d'avoir réparé votre appareil volant. Ceci dit, il vous devait bien ça, vu que vous avez sauvé sa petite-fille (classique, je vous dis...).


Lors de certains coups critiques, des effets de flammes accompagnent l'impact de votre attaque.

GENRE : **RPG**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
DIFFICULTE : **FACILE**
SAUVEGARDES, BLOCS : **2**
CONTINUES : **ILLIMITES**
SPÉCIAL : **UTILISE LES SAUVEGARDES D'ARC 1**

FUN 4/5

Top ! Je suis un RPG sorti sur PlayStation en 1995, je suis beau, je suis plein d'effets de couleurs, je suis super court, je me finis en huit heures de jeu, je suis, je suis...
- Euh, Arc The Lad !
- Bravo, vous repartez avec une encyclopédie Larousse !
C'est avec fébrilité que l'on lance Arc The Lad 2, surtout lorsque l'on connaît la (mauvaise) réputation du 1 qui était une bourde de jouabilité et d'intérêt de jeu. Heureusement, le 2 commence mieux. Déjà, on ne se limite plus à des parlotes suivies de combats pseudo-stratégiques, puisque l'on a ENFIN une carte sur laquelle on peut faire bouger ses personnages. Ensuite, le jeu propose des tas de petites options intéressantes, comme vos objets qui augmentent eux aussi de niveau selon le degré d'usage que vous en faites. Mais le plus fort vient du fait que, pendant le jeu, vous allez être confronté à Arc, héros du premier jeu du même nom. Et que va-t-il se passer, si vous possédez des sauvegardes venant d'Arc 1 ? Eh bien, tout simplement au démarrage d'Arc 2, si vous introduisez vos sauvegardes d'Arc 1, vous pourrez par la suite récupérer certains personnages d'Arc 1 au niveau auquel vous les aviez menés. Plutôt intéressant, surtout si vous aviez une équipe de tueurs dans Arc 1. Attrayant au début, Arc 2 devient assez vite répétitif, et accuse la lenteur de ses temps d'accès. Un bon jeu, mais auquel vous préférerez sans hésiter le magnifique Vandal Hearts.









LANGRISSER 3

EDITEUR : MASAYA DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Les grandes heures stratégiques de la Megadrive revivent !







Tandis que les fourbes ennemis préparent, dans de longs discours en jap', le vol de votre gemme magique, le joueur se délecte des graphismes fins et colorés.



Un passage obligé du côté des ennemis où leurs complots les plus machiavéliques vont de pair avec leurs attitudes tout aussi manichéennes.

NOMBRE DE JOUEURS :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	AUCUN
DIFFICULTE :	MOYEN-DIFFICILE
SAUVEGARDES, BLOCS :	48+206
CONTINUES :	SAUVEGARDES
EXISTE SUR :	RIEN D'AUTRE
GENRE :	STRATÉGIE/DRAMA

FUN 4/5

Langrisser. Un nom que beaucoup de joueurs connaissent pour l'avoir entendu, mais que peu ont pratiqué. Faisant partie des grands jeux de stratégie de la Megadrive, il fut traduit en anglais et commercialisé dans cette langue sous le nom de "Warsong", connaissant chez nous aussi un petit succès. Vint ensuite une adaptation du jeu sur PC Engine, sur SFC, après un second volet sur Megadrive, lui aussi. Voici donc le troisième volet, toujours dessiné par Satoshi Urushibara (Legend of Lemnear, Plastic Little, et tout un tas d'illustrations... coquines), qui remet en scène des chevaliers luttant contre le mal. Au début du jeu, une déesse vous fait un petit quizz pour savoir à peu près quel genre de personnage vous êtes. Et comme dans "OK-Podium", selon vos résultats, vous obtenez une analyse de votre personnalité, qui se présente sous la forme du portrait d'un personnage vous convenant. Personnellement, j'ai répondu bêtement que je pensais que Dieu était au ciel et que je me battais pour les gens que j'aime. Résultat : je me retrouve à la tête d'une escadrille de harpies. Comme quoi... Le jeu, entrecoupé de passages scénaristiques réussis, allie un excellent scénario avec des batailles réellement stratégiques, aux objectifs multiples et aux zones de batailles gigantesques (parfois 12 écrans !) . Malheureusement, si les graphismes des décors ont été très soignés, ceux des combats sont assez ridicules, et le joueur a l'impression d'assister à un catch de fourmis. Heureusement, ces phases peuvent être zappées, ce qui permet de profiter de Langrisser 3 comme d'un bon produit. Moins beau et amusant que Sakura Wars, il est cependant plus technique, long et difficile. À vous de faire votre choix.



POUR NE PAS TE RATER,
LA MEILLEURE IDÉE CADEAU
C'EST ENCORE D'OFFRIR UN JEU.
PAQUET CADEAU OFFERT*,
*Si indiqué sur le bon de commande
ET EN PRIME UNE SURPRISE A L'INTERIEUR.



PAS DE DOUTE C'EST NOEL!

PLAYSTATION

TOP DES TOPS DU MOIS

BURNING ROAD	299 F + 0F
TOMB RAIDER	329 F + 0F
SIM CITY 2000	329 F + 0F
SOVIET STRIKE	349 F + 0F
CHRONICLE OF THE SWORD	349 F + 0F
CRASH BANDICOOT	349 F + 0F
DIE HARD TRILOGIE	349 F + 0F
CHEVALIER DE BAPHOMET	349 F + 0F
PANDEMONIUM	349 F + 0F
MOTORTOON 2	349 F + 0F
WIPE OUT 2097	349 F + 0F
DUKE NUKEM* (*SI SORTIE SURPRISE)	349 F + 0F

TOP TOUT COURT

STREET RACER DELUXE	329 F + 0F
RELOADED	329 F + 0F
ONSIDE SOCCER	329 F + 0F
FIFA 97	349 F + 0F
WARHAMMER	349 F + 0F
COMMAND AND CONQUER	349 F + 0F
MYST	349 F + 0F
MORTAL KOMBAT TRILOGIE	349 F + 0F
STARGLADIATOR	349 F + 0F
DRAGON HEART	349 F + 0F
FIRO AND KLAWD	349 F + 0F

TOP QUAND MEME

SPOT GOES TO HOLLYWOOD	329 F + 0F
MICRO MACHINES 3	329 F + 0F
LOMAX (LEMMINGS LAND)	349 F + 0F
LOMU RUGBY	349 F + 0F
HEXEN	349 F + 0F
HARDCORE 4X4	349 F + 0F
HULK 2	349 F + 0F
HYPER TENNIS	349 F + 0F
DISRUPTOR	349 F + 0F
VICTORY BOXING	349 F + 0F
NBA JAM EXTREM	349 F + 0F
PROJECT OVERKILL	349 F + 0F
NBA LIVE 97	369 F + 0F
NHL 97	369 F + 0F
BEDLAM	369 F + 0F
CRUSADER NO REMORSE	369 F + 0F



NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)

Rachat : Jeux Playstation : 70/100/130/150 Francs - Jeux Saturn : 70/100/130/150 Francs
Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs - Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Francs

GARANTIE DE PAIEMENT DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE

SATURN

TOP DES TOPS DU MOIS

TUNNEL B1	329 F + 0F
DAYTONA 2	349 F + 0F
TOMB RAIDER	349 F + 0F
SCORCHER	349 F + 0F
DOOM	349 F + 0F
STREET ALPHA 2	349 F + 0F
FIGHTING WIPERS	349 F + 0F
WORLD WIDE SOCCER 97	349 F + 0F
SOVIET STRIKE	369 F + 0F
VIRTUAL ON	369 F + 0F

TOP TOUT COURT

CRUSADER NO REMORSE	369 F + 0F
BREAK POINT TENNIS	349 F + 0F
HEXEN	349 F + 0F
CRIME WAVE	349 F + 0F
DRAGON HEART	349 F + 0F
SPOT GOES TO HOLYWOOD	349 F + 0F
VIRTUA COP SEUL	349 F + 0F
VIRTUA COP + GUN	499 F + 0F
NHL 97	369 F + 0F
HULK 2	349 F + 0F
RELOADED	349 F + 0F
TRASH IT	349 F + 0F
AMOK	349 F + 0F



LE PLUS GROS CATALOGU
DE JEUX SUR LE MINITE
DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7
TÉL.92 02 06 04



MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL RVB	129 F + 0F
MEMORY SONY 15 BLOCS	169 F + 0F
MEMORY SONY 15 BLOCS COULEURS	99 F + 0F
MEMORY SONY 120 BLOCS	299 F + 0F
PISTOLET PSX/SATURN	289 F + 0F

PLUS TOUS LES AUTRES SUR LE
3615 CONSOLPLUS

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

jP 11/96

Les frais de port : c'est nul !

0 Francs* Depuis 5 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France

3615 Consolplus

* à partir de 100 Francs d'achat

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 73
ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Japon Zoom

Zapping

Batsugun

EDITEUR : ALTRON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Tiré du jeu d'arcade du même nom, ce shoot-them-up sur Saturn n'est pas un shoot de plus, c'est le jeu qu'il faut posséder si vous voulez voir comment a évolué le genre aujourd'hui. Certes, c'est encore et toujours du scrolling vertical, mais quelle débauche de boss de fins et d'armes incroyables ! Quand on joue à deux simultanément, je vous laisse imaginer... Trois vaisseaux sont disponibles, et on retrouve la possibilitié de jouer avec plusieurs modes d'écran. Cela dit, ne vous amusez pas trop à jouer en mode arcade et à retourner votre téléviseur de 90°, c'est mauvais pour le tube !





FUN 4/5



Master Of Monsters

EDITEUR : TOSHIBA EMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE

Connu des joueurs Nec comme étant l'un des plus grands jeux de stratégie-réflexion mis sur le marché, Master of Monsters revient sur le devant de la scène avec cette "suite" sur Saturn. Toujours aussi rébarbatif dans son interface (le jeu a pris au moins cinq ans esthétiquement), le jeu passionnera les joueurs les plus acharnés, et eux uniquement. Le japonais est nécessaire, ainsi que de très solides bases en jeux de plateau de stratégie. Un excellent titre, mais inabordable pour 90 % des joueurs.





FUN 4/5



Jewel of the Oracle

EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBILITE EUROPE : DÉC. 96





Dans la lignée de D et Torico, Jewel of the Oracle propose un jeu d'aventure proche de ce que l'on connaît sur micro, à savoir un jeu dans lequel on progresse en cliquant sur un endroit de l'écran. Soit on choisit une direction, soit on prend un objet, soit on enclenche un mécanisme : voilà les actions possibles dans ce jeu qui se détache quand même de D par son univers mystique et zen. Ne vous attendez pas en effet à du super concret, car on baigne dans une ambiance mystérieuse et surtout on commence le jeu sans but précis. Heureusement et rapidement, on découvre l'énigme et on se laisse guider par son instinct. En cela, Jewel est novateur et intéressant. D'autant que Sunsoft Europe compte sortir le jeu en officiel sous peu.

FUN 3/5



Kyuin



EDITEUR : MEDIA ENTERTAINMENT
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Vous commencez, juché sur le dernier cri d'un aspirateur 700 Watt, et vous aspirez des poussins ! Oh, vous tirez aussi sur des poulets blancs ; et puis, il y a les grenouilles et les cochons... Kyuin n'est donc pas un shoot-them-up académique avec des vaisseaux. Son côté délirant rappelle même les meilleurs titres sur NEC. Malheureusement, le jeu est carrément en dessous d'un jeu NEC techniquement parlant. Les graphismes sont grossiers, les sprites super moches, et on se demande sur quelle console on joue, je veux dire, combien de bits... C'est dommage, pour une fois qu'on changeait un peu d'univers !



FUN 2/5

Lunar Silver Star Story



EDITEUR : KADOKAWA
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE

Connu des joueurs sur Mega-CD, Lunar fait ici l'objet d'un remake sur console Saturn. Non content de profiter des grandes capacités de la machine pour nous servir quelque chose de superbement mignon, le jeu profite en plus du côté "remake" pour supprimer les passages inintéressants de la version Mega-CD en les remplaçant par des épreuves plus haletantes, ce qui a pour effet de grandement rallonger la durée de vie du jeu tout en apportant nombre de petites options supplémentaires. Un indispensable sur Saturn pour les amateurs du genre.

FUN 5/5





Japon

Zapping

ZOOM

Megatudo 2096



EDITEUR : BANPRESTO
DISPO EUROPE : N.C.

Les beat-them-up avec des robots engendrent des histoires pas possibles au Japon. Figurez-vous qu'une partie des développeurs de Zero Divide a fait sécession et a quitté le groupe initial en plein développement de Zero Divide 2. Le résultat s'appelle Megatudo 2096, et il s'agit évidemment de combats de robots armés. Le problème est que les programmeurs qui sont partis n'étaient pas les meilleurs du groupe. Le jeu est donc très moyen, sans aucune innovation par rapport à Zero Divide, et il est surtout moins beau. Les robots sont pourtant énormes, mais leur modélisation en polygone est brouillon. Un jeu à éviter sur PlayStation.







FUN 1/5

Ni Toshinden

EDITEUR : TAKARA
DISPO EUROPE : 97





FUN 2/5

Attention, ne confondez pas les persos mighty de Tekken 2 ou les grosses têtes de Virtua Fighter Kids avec ce Ni Toshinden. Par contre, comme dans Virtua Fighter Kids, les coups spéciaux sont faciles à placer et le jeu est plutôt destiné à un public très jeune. On trouve même des séquences pédagogiques présentées par une actrice nipponne. Il faut dire que les héros (quatre anciens et quatre nouveaux) sont tous des enfants, et que l'action se déroule dans une école. L'intérêt de Ni Toshinden est donc très limité, sauf pour ceux qui collectionnent les titres Toshinden sur Play...



Ogre Battle



EDITEUR : RIVERHILL SOFT
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE



Sorti il y a bientôt trois ou quatre ans sur console SFC, ce jeu est tout simplement l'un des meilleurs jamais réalisés dans la catégorie stratégie, tous supports confondus. Malheureusement, ce qui aurait pu être un hit absolu pour la Saturn n'est qu'"un" très bon jeu. En effet, plutôt que de se fouler, les programmeurs ont juste repris la version Super Famicom et l'ont reprogrammée sur la console de Sega. Seules les musiques, d'une extraordinaire qualité, font comprendre au joueur qu'il est sur Saturn.

FUN 4/5

Riglord Saga 2

EDITEUR : SEGA-MICROCABIN
DISPO EUROPE : PRÉVUE, DATE N.C.



Si ce jeu vous rappelle un peu Mystaria, c'est normal, puisque Mystaria est le nom européen de Riglord Saga. Nous voilà donc devant la suite ! Quoi de neuf ? Eh bien, pas grand-chose. Les graphismes ont été améliorés (ce qui n'était vraiment pas difficile), mais malheureusement l'animation cafouille toujours autant. Les musiques, superbes, ne parviennent cependant pas à accrocher le joueur, affligé par la banalité du scénario. Seuls restent les menus offrant un grand nombre d'options différentes durant les batailles et les merveilleuses musiques. Pour le reste, le jeu est plutôt moyen.



FUN 3/5

Sexy Parodius

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.



Les shoots se suivent et se ressemblent sur PlayStation : c'est toujours de la 2D et c'est désespérant ! Mais ne crachons pas non plus dans la soupe : le produit vient de chez Konami et quand on s'attaque à une légende comme Parodius, on peut faire fi de nos a priori... Faisons fi donc et jouons à ce nouveau Parodius dans lequel il faut shooter sur des épis de maïs géants et des vagues de petits moutons qui bêlent ! La qualité graphique est bonne avec une véritable profusion de sprites et d'arrières-plans aux jolies couleurs. Si vous aimez ce genre, vous ne serez pas déçu en tout cas.

FUN 3/5



Sotsugyô Crossworld

EDITEUR : XING
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE



Encore un jeu japonais d'aventure où vous allez rencontrer des tas de filles sympathiques qu'il va falloir séduire plus ou moins. Je dis plus ou moins, car ici, il faudra plutôt les aider à gérer leur année scolaire, pour que chacune d'entre elles puisse réussir à enfin réaliser son rêve. Plutôt gnan gnan dans le fond. Peu d'intérêt en réalité.



FUN 1/5



TESTS

Super joyeux Noël !

1/ Les Chevaliers de Baphomet (PlayStation - pages 94 à 96).
Le jeu d'aventure le plus complet et le plus prenant sur PlayStation : impossible à rater !
2/ Destruction Derby 2 (PlayStation - pages 100-101).
Le jeu le plus hallucinant de ces dernières années ! Il faut le voir pour le croire !
3/ Command and Conquer (Saturn - pages 104-105) :
Issu du jeu PC du même nom, ce titre plaira aux amateurs du genre, c'est sûr !
4/ Pandemonium ! (PlayStation - pages 108-109).
Chez Crystal Dynamics, ils aiment vraiment les jolies choses et la plate-forme de grande qualité !

Ouf ! On a failli passer à côté de tous ces jeux pour les fêtes de fin d'année ! C'eut été une véritable hérésie. Comment en effet avoir l'air joyeux le 31 décembre sans préalablement avoir découvert dans sa cheminée encrassée le fabuleux Chevaliers de Baphomet ? Percer le secret des Templiers, enfin ! Ou encore le sublime Destruction Derby 2 ? Idéal pour s'initier aux joies de la conduite accompagnée en zone urbaine. On n'oubliera pas non plus le superbe Command and Conquer sur Saturn, qui est ma foi une franche réussite. Par contre, on oubliera bien vite le Daytona USA CCE... Mais bon, y a tellement plein d'autres choses, que je n'ose même pas vous en parler plus en longueur. Compulsez donc ces quelques pages, elles sont riches en vitamines Z !

La rédaction qui veut partir en vacances !



Ce mois-ci - et bien que les meilleurs softs aient plutôt fait leur apparition dans le dernier numéro - nous avons toujours autant de titres à découvrir et à s'offrir pour cette fin d'année, décidément riche en émotions vidéo-ludiques ! Des Chevaliers de Baphomet en passant par tous les produits Electronic Arts (les séquelles bien connues désormais) ou le sublime Street Racer sur Saturn, sans oublier l'excellent Donkey Kong Land 2 (enfin un titre sur Game Boy !), vous n'aurez pas de mal à faire votre choix pour les cadeaux ! On ne vous laissera pas sans avoir également plébiscité Destruction Derby 2 sur PlayStation ainsi que Command & Conquer sur Saturn, deux titres à posséder d'urgence sur ces machines respectives ! Alors, joyeux Noël à tous et à toutes et à l'année prochaine !!!

Zap

Tintin et le Temple du Soleil

EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : SUPER NINTENDO

Tintin revient sur Super Nintendo. Tout comme dans le premier volet, il s'agit ici de guider Tintin et de lui permettre de traverser des niveaux bourrés d'embûches. Tintin toutefois ne cogne pas, il esquive ! Il faut donc être rapide pour éviter les nombreux obstacles. Une fois encore, les graphismes sont superbes et l'animation très "dessin animé". Dommage toutefois qu'il ressemble tant au premier épisode. Si vous ne connaissez pas encore Tintin et ses aventures, ce jeu-là a néanmoins toutes les chances de vous plaire.



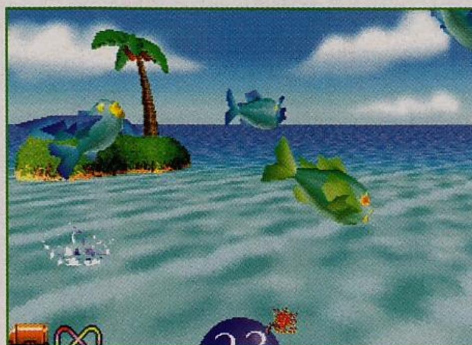
Si vous avez le 1er 75%

85%

Morgan (9 ans)

Mighty Hits

EDITEUR : ALTRON
MACHINE : SATURN



Les jeux utilisant le pistolet infrarouge de la Saturn ne sont pas nombreux, mis à part Virtua Cop 2 testé dans ce numéro ! Dans cette simulation de tir de foire, on participe à un tournoi, seul, à deux ou même jusqu'à huit joueurs. On ajuste le tir avec une cible, puis c'est parti pour une vingtaine d'épreuves avec des ballons, des jouets, des animaux qui courent partout, un vrai plaisir ! Malheureusement, si le jeu est sympa à plusieurs, il est trop orienté jeune public. Une précision : on peut aussi jouer avec la manette ou la souris.

82%

Olivier

Amok

MACHINE : SATURN
EDITEUR : GT INTERACTIVE

79%

Perdu dans la foule des jeux à la Doom qui sortent pour cette fin d'année, Amok n'arrive malheureusement pas à se détacher du lot. Pourtant, l'idée de placer le joueur dans un exosquelette était la bienvenue. De même que le mode de déplacement, assez lent certes puisqu'il se fait avec des petites hélices, mais cependant original. Pourtant, cela ne suffit pas à rendre Amok intéressant plus d'une demi-heure. On attend désespérément le côté recherche/aventure qui n'arrive jamais... Alors, le jeu devient lassant : on tire, on fait toujours les mêmes gestes et les ennemis, variés, n'arrivent même plus à nous divertir. La musique techno de bonne qualité et l'univers choisi possèdent pourtant une âme de mort qui glace le sang la première fois que l'on joue. La première et la dernière... Préférez-lui Exhumed sans discussion possible !

Olivier



OLIVIER
À l'hôpital, Olivier ne sait pas bien se tenir. À peine arrivé, il s'est mis à soulever les blouses des infirmières pour voir si, comme dans les films, elles sont nues en dessous. Et comme les infirmières ne sont pas celles que l'on croit, elles n'ont pas aimé ça. Pour se venger, elles l'ont anesthésié pour qu'il se fasse faire un lavement...

John Madden NFL 97

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS



91%

Et on commence par une "la palicade" en vous disant que ce Madden 97 est la meilleure version de la série ! Loin d'être un simple data disk avec les nouvelles équipes et les nouveaux joueurs, cette version utilise bien les nouvelles possibilités de la console. Certes, la mode veut que l'on ait des polygones, mais dans le cas des Madden, on s'est toujours éclaté en sprite, je ne vois pas pourquoi cela changerait ! Donc sur Saturn, les choix de tactiques, les actions, les replay, tout va beaucoup plus vite et l'on gère l'ensemble avec une grande souplesse. Du coup, les débutants peuvent vraiment apprendre sans le côté rébarbatif propre aux simulations. Ici, on entre directement dans le vif du sujet. On peut tout décortiquer si l'on en a envie, à l'aide de séquences vidéo et photo ! Et on peut même y jouer à deux, c'est encore plus sympa. Un très bon jeu, vraiment !

Olivier

ping

des tests

PGA Tour 97

85%



MACHINE : SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

PGA 97 est le plus beau golf sur Saturn. Malheureusement, c'est bien là son seul atout. Les personnages sont digitalisés grâce à la technique de la Motion Capture, et les décors sont imaginés à partir de décors réels. Deux critiques viennent en effet ternir le tableau : on ne voit pas de réelles différences entre PGA 96 et PGA 97. À part les trois premiers mondiaux, je ne vois pas qui sera capable d'arriver à bien jouer avec cette simulation qui demande beaucoup trop de paramètres avant de taper convenablement dans la petite balle blanche. Mis à part ces problèmes de perfectionnisme, cette simulation est complète, remplie des options habituelles. Vous en aurez assurément pour votre argent si vous aimez le golf. Il faut juste être vraiment doué...

Olivier



GREG

Greg s'annonçait comme un type solide, au cœur bien accroché. C'est pourquoi il s'est déguisé en aide-soignante et a assisté à une opération. Malheureusement, lorsque le médecin a ouvert l'abdomen purulent du patient, Greg a tout vomi. Sur le patient. Ou plutôt DANS le patient. Du coup, Greg et le patient sont partis se faire faire un lavement, l'un par punition et l'autre par nécessité.

Sega Ages

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Autant la version japonaise du titre était d'un intérêt discutable du fait de sa disparité, autant ici son achat devient indispensable. En effet, comment résister à trois grands classiques de Sega, identiques à l'arcade, dont la jouabilité et le statut de jeu culte n'ont pas disparu. Contrairement aux Namco Museum qui vous proposent des carrés et des boules, vous avez là enfin des jeux, certes vieux, mais consistants. Space Harrier, Outrun et Afterburner, le grand rêve de chaque joueur d'arcade, un tant soit peu nostalgique. LA meilleure compilation mise sur le marché à ce jour, toutes consoles 32 bits confondues !

Greg



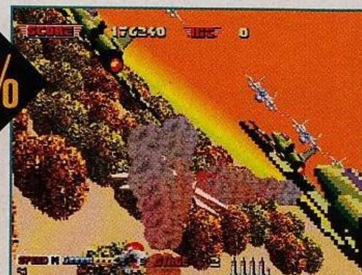
Pour les nostalgiques

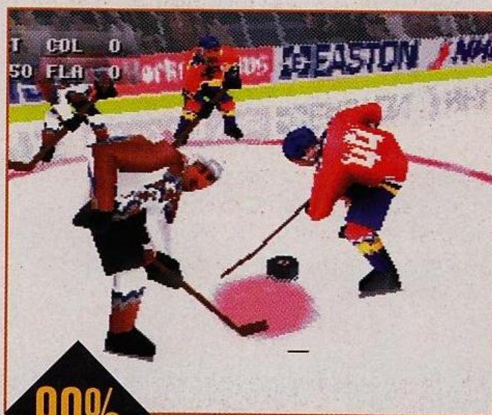
95%



85%

Pour les autres





NHL 97

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

90%

On le sait depuis les premières versions 16 bits, c'est toujours EA qui a gagné en ce qui concerne les simulations de hockey sur glace. Sur 32 bits et particulièrement sur Saturn, on continue sur la lancée avec une innovation de taille : la 3D polygonale. Tout comme sur PlayStation, on retrouve ainsi toutes les équipes officielles (ainsi que la possibilité de se créer ses propres staffs) avec des joueurs en 3D. C'est le réalisme qui marque un point cette fois : les mouvements, les passes, les tirs, tout est beaucoup plus précis qu'avec des sprites. Autre amélioration de cette version : une tonne d'animations en Full Motion Video sont stockées sur le CD. Par contre, on garde les bonnes vieilles habitudes comme les bagarres qui sont toujours présentes. Pour une première fois en polygones, ce NHL d'EA est un must impossible à ignorer sur Saturn. Je m'adresse évidemment à ceux qui aiment le hockey...

Olivier

Donkey Kong Land 2

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : NINTENDO

95%



Ne cherchez pas de réelles innovations, car seules quelques surprises viennent changer le quotidien des fanatiques de plates-formes Nintendo. Il est vrai que les programmeurs n'avaient pas besoin d'inventer, mais plutôt d'adapter des stages existant déjà dans la version 2 sur Super Nintendo. Par contre – et c'est un point capital – le jeu est beaucoup plus lisible que dans le premier épisode. Sur Donkey Kong Land, il était impossible de rester concentré plus de vingt minutes sur un jeu passionnant mais destructeur pour les yeux. Dans cette suite, c'est le nirvana visuel : on distingue les détails sans avoir besoin d'utiliser un Super Game Boy. Du coup, tous les points positifs ressortent au grand jour et font de Donkey 2 un must impossible à louper sur Game Boy.

Olivier

Zapping

Hardcore 4x4



MACHINES : PLAYSTATION SATURN
EDITEUR : GREMLIN

Les courses Off-Road marchent bien aux États-Unis et inspirent de nombreux jeux vidéo. Ces courses mettent des buggys aux roues énormes au beau milieu de circuits boueux et tourmentés. Sur 32 bits, on n'avait jamais vraiment pu jouer à des simulations de courses Off-Road. Hardcore 4 x 4 vient réparer ce manque avec une série de courses se déroulant dans six environnements allant de la boue classique à la boue gelée en passant par la boue volcanique ! Vous luttez contre cinq autres concurrents dans des courses en 3D de bonne qualité. Quatre vues sont possibles, mais seules les vues extérieures sont jouables. Techniquement très réussi, Hardcore peut lasser à la longue. Il reste, au final, un bon simulateur dans son genre.

84%

Olivier.

Supersonic Racers

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : MINDSCAPE

Les programmeurs de chez Codemasters sont, en partie, venus chez Mindscape. Comme ils avaient beaucoup d'imagination, ils se sont alors dit que ce serait bien de faire un MicroMachines qui n'en serait pas un. Voilà Supersonic Racers. Seulement, le MicroMachines PlayStation arrive aussi en février, désormais. Au regard des premières versions que nous avons eues en main, le titre made in Codemasters devrait vraiment assurer. De son côté, SuperSonic Racers s'avère être sympa, sans plus ; et même si les circuits sont variés, que l'on peut y jouer à plusieurs, on ne parvient pas à accrocher. Peut-être est-ce le manque de nouveautés par rapport aux versions 16 bits ? Quoi qu'il en soit, et au regard de l'avenir proche, Supersonic Racers s'avère être un titre moyen qui pourra néanmoins satisfaire ceux qui désirent jouer à tout prix à un "MicroMachines".



75%

T.S.R.



TSR

T.S.R., lui, ne s'est pas pris la tête, il est allé directement voir notre ami Fishbone. La rigueur militaire, ça aide. Mais par solidarité pour ses petits camarades, TSR a décidé de sortir de l'hôpital en marchant en canard, pour faire comme les autres. C'est ça l'armée, de nos jours...



FISHBONE

Vous ne trouverez pas de test de Fishbone dans ce numéro, car il a eu un accident de moto, en ayant voulu faire un comparatif Road Rash avec la vraie vie. Et comme Fishbone est notre grand ami à tous, nous sommes allés lui rendre visite à l'hôpital. Si vous avez un mot gentil à lui envoyer, nous lui ferons parvenir.

BLACK DAWN



80%

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : VIRGIN I.E.

La plus belle performance de Black Dawn réside sûrement dans sa séquence d'intro, petit bijou du genre, bien que courte. Ne comptez pas sur le jeu en lui-même pour vous fournir l'extase. C'est du déjà vu, du déjà joué, du déjà oublié. Construit sur le principe d'un Thunderhawk 2 ou d'un Soviet Strike, ce titre de Virgin ne parvient pas à convaincre le joueur, tant le manque d'originalité est flagrant, et tant les missions qui vous sont confiées sont insipides. Cela fait qu'il est plutôt réservé aux accros du genre, qui devront surmonter une maniabilité pour le moins pénible. Techniquement correct, Black Dawn fait partie de ces titres qui vous immergent dans un brouillard suffocant, histoire de cacher le clipping ; ce qui, je ne vous le cache pas, est assez énervant. En bref, comparé à Soviet Strike, infiniment plus prenant et innovateur, Black Dawn ne vaut pas un kopeck. Enfin, pas beaucoup...

Chewie



SEB

Pour rigoler, Seb a avalé une roue de bagnole. Pour rire plus encore, Seb a avalé un mulot vivant. Les médecins n'ont pas compris, jusqu'au moment où le mulot a commencé à grignoter le pneu. Là, les médecins ont cru détecter des jumeaux cannibales. Césarienne impossible sur un homme... il a fini vous devinez où ?

Virtua Fighter 2 MD

MACHINE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : SEGA

Virtua Fighter 2 sur Megadrive aurait pu être un événement. "Aurait pu" seulement, car on est loin du hit qui sévit en arcade ou sur Saturn. La première des surprises, mauvaise bien sûr, est que ce Virtua Fighter 2 ne contient que les personnages du premier. C'est-à-dire que Shun et Lion sont absents. Pourquoi donc avoir appelé ce jeu VF 2 ? Si on reconnaît bien les personnages qui composent la saga des VF, et ce malgré l'absence de la 3D, on ne reconnaît pas l'excellente maniabilité, ni même l'animation fluide des autres versions. Le scrolling saccade, les quelques décors de VF 2 (les vrais cette fois) sont pauvres, et la maniabilité est pour le moins surprenante. Et je vous passe les phénomènes paranormaux lors de certaines collisions... Bref, en dehors des véritables coups des huit combattants et du boss Dural, ce Virtua Fighter 2 16 bits n'a rien de comparable avec ses illustres ancêtres en termes de plaisir ou d'intérêt.



72%

Chewie

The Last Dynasty

MACHINES : SATURN PLAYSTATION
EDITEUR : SIERRA

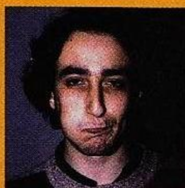


50%

Bien connu des joueurs sur PC, l'éditeur Sierra tente une percée dans le monde de la console en adaptant certains de ses titres sur Saturn et PlayStation. On se demande bien pourquoi cet éditeur – brillant il faut le souligner – a choisi un titre comme The Last Dynasty. Tout comme dans un Wing Commander, les moyens en moins, il s'agit de suivre une histoire ponctuée par des scènes d'action. Alors que la qualité des vidéo est plus que médiocre, les doublages en français sont quant à eux ridicules. Difficile d'accrocher à l'histoire, dans ces conditions. Côté action, il s'agit de piloter un vaisseau dans l'espace et de faire feu sur tout ce qui bouge. Techniquement quelconque, cette partie du jeu ne fait pas le poids face à Wing Commander III (alors que le IV arrive sur Saturn et PlayStation). On attendait mieux de Sierra. Espérons qu'ils sauront rapidement faire oublier ce Last Dynasty.

T.S.R.

CYBER RAOUL



Raoul est arrivé en catastrophe à l'hôpital. Direction la salle d'opération, avec tous les symptômes de l'appendicite. Une fois opéré, les médecins ont compris que s'il était ballonné, c'est tout simplement parce qu'il adore gober des petits bouts d'éponge. Du coup, lui aussi à été en salle d'urgence pour un lavement.

Street Racer

MACHINE : SATURN
EDITEUR : UBI SOFT

CHEWIE



Et voici le petit dernier ! Tout frais émoulu d'un laboratoire cybernétique du nord-est de la Suède, ce Cyborg est une véritable machine à jouer. Les hôpitaux, il ne connaît pas. Jamais. Puisqu'il n'a aucune défaillance. D'ailleurs, en ce moment même, il vient de terminer trois jeux en dix minutes ! Executor, on l'appelle. Bienvenue à bord, mister Laurent !

Un mois après la sortie du jeu sur PlayStation, on pouvait se demander ce qu'apporterait une version Saturn... Eh bien, outre la possibilité toujours présente de pouvoir s'éclater jusqu'à huit joueurs, cette mouture propose une animation encore plus fluide et des graphismes plus fins. Il fallait le faire ! Rappelons que l'on participe dans Street Racer à des courses endiablées de petits bolides, au cours desquelles on peut ramasser des bonus d'arme ou de nitro pour aller plus vite. Rappelons aussi que l'on peut taper sur ses adversaires et que lorsque l'on utilise ce genre d'argument dans une partie à huit, ça finit toujours très mal. Bref, toujours aussi drôle, convivial et prenant, Street est même plus réussi techniquement sur Saturn. Comme quoi, quand on veut, on peut !..

Olivier

93%



TRAZOM



Pour vérifier que l'hôpital est vraiment comme dans "Urgences", Trazom a fait successivement venir une petite fille battue et un alcoolique au grand cœur pour demander le chirurgien-chef en mariage pendant qu'il effectuait un pontage coronarien. Trazom a été viré à coups de pompe de l'hôpital après s'être fait faire un lavement lui aussi.

Breakpoint Tennis

MACHINES : SATURN PLAYSTATION
ÉDITEUR : OCEAN



84%

L'extase du tennis vidéoludique n'est pas pour aujourd'hui, Breakpoint Tennis n'étant pas la plus grande des réussites. Et pourtant, ce titre d'Ocean possède des atouts. L'animation des joueurs, par exemple, est d'un réalisme rare, et leurs possibilités, en matières de coups, sont nombreuses. Résultat : le joueur dispose d'un éventail très large de techniques, mais qui hélas ne sont pas épaulées par la réalisation. Le jeu manque de nerf, et même si les échanges durent, ils sont mous : il devient alors difficile, malgré une bonne maniabilité, de surprendre l'adversaire par une accélération subite ou un changement de direction. En outre, la réalisation ne dépasse pas les limites du correct, et ce sur les deux consoles, notamment sur le plan de la fluidité. Les puristes se surprendront peut-être à y jouer, mais pas les joueurs du dimanche.

Chewie

PLAYSTATION
EDITEUR : REVOLUTION SOFTWARE
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPÉCIAL : COMPATIBLE SOURIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
DIFFICULTÉ : ASSEZ DIFFICILE
CONTINUES : SAUVEGARDES
EXISTE SUR : PC CD

Les Chevaliers de Baphomet

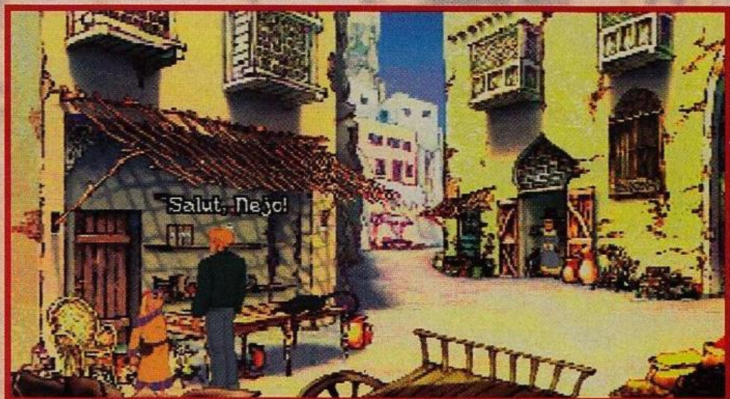
Dans la lignée des jeux de légende, Les Chevaliers de Baphomet risque de vous ôter le sommeil durant pas mal de nuits...
«Y a vraiment rien à faire. Quand on s'imagine goûter à un repos bien mérité après une année harassante d'études aux States, il faut toujours que les événements viennent se mêler de ce qui ne les regarde pas ! C'est vrai quoi : que venait faire ce fichu clown (prononcez : claown) à la terrasse de ce café tranquille, par ce beau matin d'été, ici même dans la belle ville de Paris ?... Clown ? J'ai bien dit clown, hein ? Alors là, ça ne va plus du tout ! Soit le soleil tape trop fort, soit j'ai la berlue... Peut-être les deux après tout ! J'en suis encore tout retourné. Il est vrai que la déflagration a provoqué quelques secousses ici ! Rapport à la bombe que l'homme grimé a «malencontreusement» oubliée dans ce lieu public. Et qui a fait pas mal de dégâts. Et surtout une victime. Un inconnu apparemment. La jeune fille reporter qui prenait des photos de l'endroit juste après le «badaboum», avait rendez-vous avec lui. Le clown a semble-t-il volé un précieux parchemin au vieux bonhomme...Va savoir pourquoi. D'ailleurs, je m'en moque. Après tout, je suis en vacances, non ?».

Non omnis moriar

Pas si sûr, Georges Stobbart ! Car ceci n'est que le début d'une gigantesque aventure qui vous mènera tout droit sur les traces des Saints Templiers. Finies les vacances et le farniente. Désormais, vous êtes en danger de mort ! Et vous devez à tout prix savoir qui se cache derrière tout ça... Bonne chance ! Les Chevaliers de Baphomet vous permettra de goûter enfin à un jeu d'aventure «sérieux» dont l'intrigue est tellement bien ficelée, qu'elle pourrait aisément servir pour un film du genre "Indiana Jones". Dirigeant comme il se doit le héros, ici un étudiant en vacances à Paris, dans le début des années 30, vous avancerez en questionnant toutes les personnes se trouvant alentour. Non seulement vous visiterez la capitale, mais en plus vous irez voir du pays. Neuf exactement, de l'Irlande à la Syrie en passant par la Grèce ou encore l'Espagne. Eh oui, les Templiers ont laissé des traces un peu partout. Les animations du jeu sont très réussies, des phases dessins animés venant très souvent se mêler aux images classiques. Pour les dialogues, entièrement en français, ils sont en très grand nombre, mais tellement intéressants qu'on ne s'en rend même plus compte. La difficulté est très bien dosée, mais c'est sûr, vous allez en baver !
Un titre que tous les amoureux du genre se doivent de posséder, avec une souris de préférence pour véritablement apprécier.



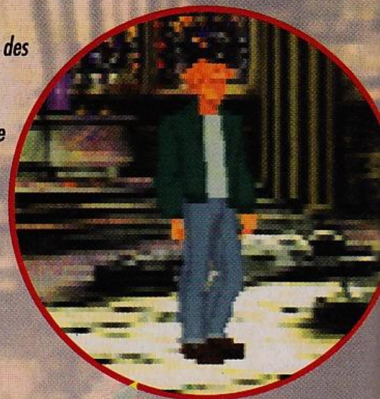
Tout commence dans ce café, où vous vous décidez enfin à travailler un peu...









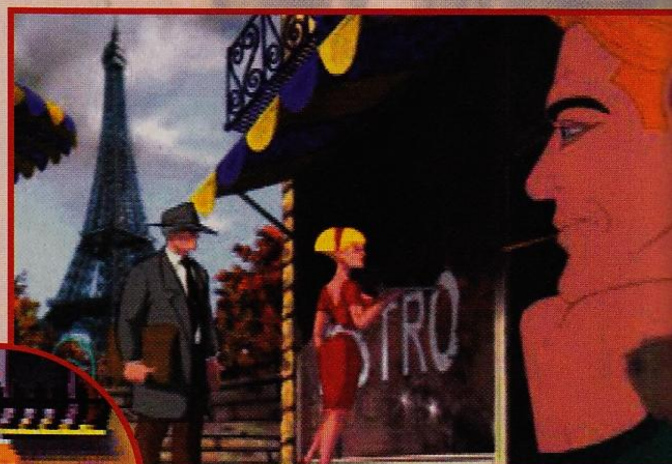


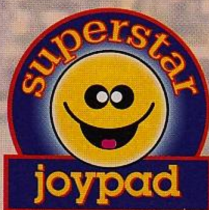
Il semblerait que des sortes de messes noires se soient déroulées dans ce lieu... Au passage, jetez un œil aux icônes du haut qui sont vos objets amassés.

Une quarantaine d'heures de jeu en perspective !



Voici la carte de Paris où de nouveaux lieux apparaîtront au fur et à mesure de votre avancée dans l'"enquête". Y a du chemin à faire !













Une carte secrète ?



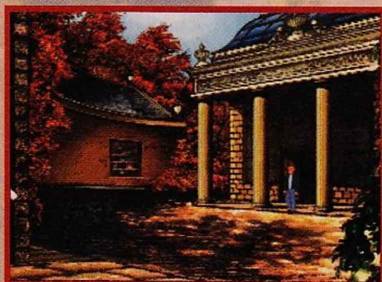


Ce marchand de kebabs n'est pas près de vous servir à manger : sans le vouloir, vous venez de gravement l'insulter !

Les Chevaliers de Baphomet



Vous n'avez pas honte de déranger un joyeux fonctionnaire en plein exercice ?





À chaque fois que vous verrez ce rouage en action, c'est que vous pourrez vous-même agir sur quelque chose.

Retrouvez la trace des Templiers et leur fameux secret...



Vous êtes comme qui dirait dans de beaux draps...



EN RÉSUMÉ

Rien à dire sur la qualité même de ce superbe jeu d'aventure. On y trouve de tout : suspense, histoire, rebondissements, action, réflexion ; bref, tout ce qu'il faut pour intéresser le joueur exigeant. Malgré quelques petites longueurs que l'on pardonnera aisément, Les Chevaliers de Baphomet est sans problème le meilleur jeu d'aventure sur PlayStation. Allez-y sans risques, vous serez sûr de ne pas vous tromper sur la marchandise !

GRAPHISMES 18

C'est fin et c'est très beau de A à Z. Du grand travail de vrais professionnels !

ANIMATION 18

Chacune d'entre elles relève plus du style Walt Disney que d'un jeu ordinaire sur console. Superbe !

MANIABILITÉ 17

Rien de plus simple, mais il est clair que la souris apporte un plus grand confort encore.

SON/BRUITAGE 16

Une ambiance qui colle parfaitement à chaque événement du jeu. Des musiques et des dialogues en français de bonne qualité.



J'AIME

- Les fanas d'aventure ne doivent pas rater ça !
- Des animations superbes.
- Une intrigue bien ficelée.
- Pas mal de réflexion.
- On en a pour son argent !



J'AIME PAS

- Quelques petites lenteurs parfois...
- Beaucoup (trop ?) de dialogues !
- Souris indispensable !

95%

MEGADRIVE

EDITEUR : KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUES : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO



Il aura fallu attendre six ans, six énormes années, pour que vienne à la Megadrive un jeu de football quasi parfait (le quasi étant relatif aux musiques et aux passwords, dignes du sanscrit). Tout comme sur Super Nintendo, ce titre de Konami (développé par Factor 5 en Allemagne) surclasse tous ses concurrents, à commencer par FIFA, qu'il soit 97 ou 93. L'une des plus grandes forces d'ISS Deluxe réside assurément dans la richesse des matchs, et leur intensité. Animation aidant, les joueurs vous procurent un spectacle digne des meilleurs jeux 32 bits, avec une ribambelle d'équipes (36 formations internationales), et surtout des possibilités tactiques et techniques. Sur le terrain, tout vous sera permis : lobs, retournés acrobatiques, têtes plongeantes, têtes piquées, tirs en puissance... Et puis c'est un tel plaisir de contrôler les joueurs, que vous vous laissez aller à tenter des tactiques : centres en retrait, transversales, passes dans les espaces... Bref, si un jeu de football procure du plaisir, c'est bien ISS Deluxe. D'autant plus qu'il est très complet, et propose même des modes de jeu inédits (entraînement à différents exercices sous forme de concours chronométrés, scénarios vous plaçant dans des positions délicates, et dont vous n'avez que quelques secondes pour vous sortir...).Seul regret : l'impossibilité de sélectionner les joueurs sur le terrain. Mais cela n'empêche pas ISS Deluxe, doté en plus de graphismes majestueux, d'être la bible du football sur Megadrive. Oubliez donc les autres...







L'animation des joueurs est extrêmement détaillée, comme le prouve cette photo. Vous ne mettriez tout de même pas notre parole en doute, non ?



Un entraînement aux pénalties sera possible avant de débuter un match. Vous dirigerez en alternance le tireur et le gardien.

GRAPHISMES 18

Fins, détaillés, hauts en couleurs et variés, les graphismes sont enchanteurs. En un mot : magnifiques.

ANIMATION 16

À l'exception de quelques heurts dans le scrolling, l'ensemble du jeu est d'un bon niveau.

MANIABILITÉ 18

Après quelques minutes, on parvient sans peine à exécuter tous les gestes techniques. Seul problème : l'impossibilité de sélectionner un joueur précis.

SON/BRUITAGE 14

Heureusement pour ISS, les bruitages (y compris les commentaires), compensent la médiocrité des musiques, vite stressantes et inaudibles.



J'AIME

- La richesse des modes de jeu et des options.
- La jouabilité précise et "réaliste".
- Des graphismes détaillés et complets.



J'AIME PAS

- Des musiques horripilantes.
- Pas de sélection du joueur.



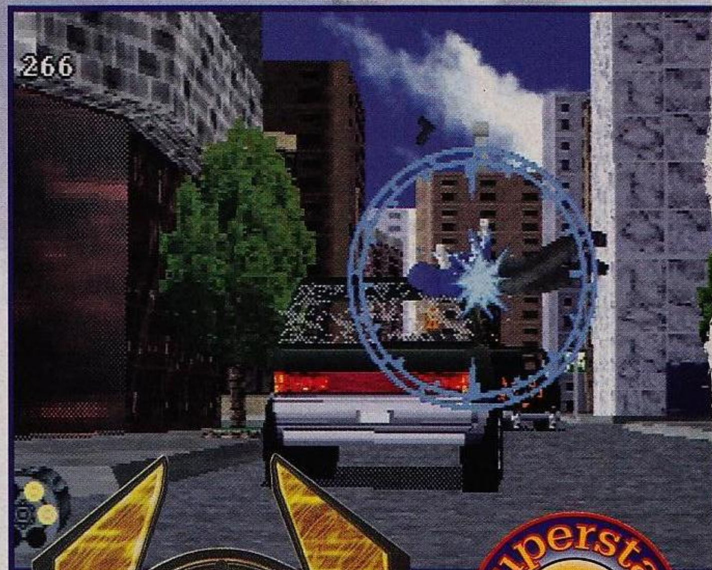
EN RÉSUMÉ

On aura attendu très longtemps avant d'avoir droit à un jeu de football d'exception sur Megadrive. ISS Deluxe réunit tout ce qu'un joueur peut attendre d'un tel jeu : jouabilité, beauté, et surtout richesse. Le jeu laissera libre cours à votre imagination en matière de tactiques, de gestes techniques, et c'est de loin celui qui procure le plus de plaisir. À posséder sans plus tarder.

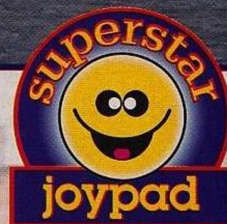
92%

SATURN

EDITEUR : SEGA
GENRE : KILL THEM'ALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : PISTOLET SEGA
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : 9
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE







VIRTUA COP 2

Qui n'a jamais rêvé de se prendre pour Starsky et Hutch ou bien Paul Kersey, l'architecte guerrier de la série des "Justicier de New York" ? Grâce à cette conversion du jeu d'arcade du même nom, qui continue de faire fureur dans les salles, Sega va vous permettre de libérer vos pulsions les plus guerrières !
Il ne faut pas sortir de Saint-Cyr pour remarquer que Virtua Cop2 (VC2) est un jeu qui ne suscite aucune réflexion leibnitzienne : son but est d'arroser le plus copieusement possible les ennemis truands qui se présentent à l'écran. Ce jeu nécessitant des réflexes de moines Shaolin ! En effet, VC2 est bien plus ardu que sa première version, les ennemis étant bien plus fourbes et plus rapides. Comme d'habitude, ce genre de jeu vous propose plusieurs armes différentes. Ça va de la pétoire de base à la mitraillette de Charles Bronson, qui ne sont accessibles, bien entendu, qu'en explosant des caisses ou des éléments du décor.

I am the law !

Ce second volet se distingue par les petites nouveautés sympathiques, comme la possibilité de tirer dans les pneus des voitures et de les faire se scratcher (chose qui n'existe pas en arcade...). De plus, une quantité plus importante d'éléments du décor peut être bousillée par vos balles : des bornes d'arcade, des téléviseurs ou encore des lustres, pour ne citer que ceux-ci. Le système de jeu a lui aussi subi quelques modifications par rapport au 1, puisqu'il est désormais possible de choisir son chemin au cours du jeu en tirant sur des panneaux d'indication. Ce qui vous laisse en fait une relative liberté de choix, chose assez rare pour un jeu dont les animations sont précalculées. On ne peut pas dire que VC2 soit graphiquement merveilleux, le jeu étant programmé en basse résolution (les arêtes en dents de scie en témoignent). Mais la chose reste encore acceptable lorsque l'on connaît le fossé de puissance qui sépare une carte d'arcade AM2 et une modeste console 32 bits. Le son et les musiques sont de bonne facture et reprennent les thèmes de la version originale. Autant vous dire que la "musique de stade" a encore de beaux jours devant elle ! Malgré ces défauts, le jeu, toujours aussi maniable au pistolet, demeure prenant et possède un fun indéniable. Ce soft s'adressera avant tout aux amateurs de justice sommaire, qui ne veulent pas se prendre la tête outre mesure.



L'action se passe dans le centre-ville avec un casse "discret" à la bijouterie.



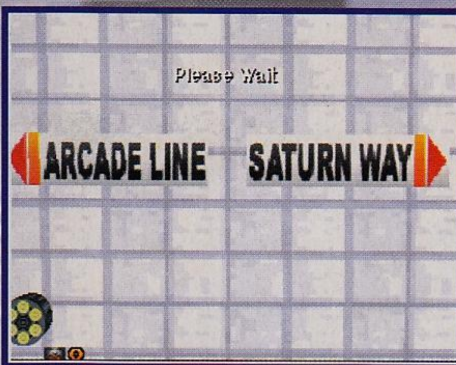
Le carnage se déroule dans un hôtel plutôt bourgeois !



Le dernier acte débute dans le métro.

TROIS NIVEAUX QUI DÉPOTENT !

Tout comme dans l'ancienne version de VC, vous aurez droit à trois niveaux de difficulté qui correspondront à trois stages différents.



À la fin du troisième stage, vous pourrez choisir entre le chemin classique de la version arcade, ou bien celui de la version Saturn. Attention, car celle-ci s'avère hyper meurtrière !

Vous sortirez du métro afin de pouvoir vous frotter au fin du fin de la racaille !

UN SOUS NIVEAU INÉDIT RIEN QUE POUR LA SATURN !





Dans votre bagnole, un gars fringué en noir vous prendra la tête, comme dans "Mad Max".

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

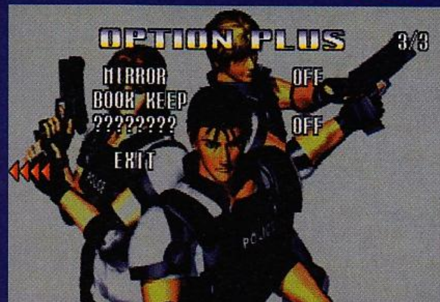
POUR AVOIR "L'OPTION PLUS"

Il suffit de terminer le jeu une fois et d'aller dans le menu des options. Ensuite, mettez le curseur sur les trois petites flèches situées en bas à droite de l'écran, puis validez !



Ce menu inédit vous permettra de jouer en mode "Mirror" et de sauvegarder vos meilleures performances au tir.





TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

COMPARATIF • COMPARATIF

VIRTUA COP 2 CONTRE VIRTUA COP 1

Virtua Cop2 écrase aisément son prédécesseur par une durée de vie plus longue et par des petites nouveautés. Par exemple le fait de choisir son chemin au cours du jeu ou encore d'assister à des rodéos de bagnoles ! VC2 envoie VC1 à la cave !





Tirez dans les barils afin de tuer un maximum de racaille !

GRAPHISMES 15
C'est très sombre et ça pixellise un peu, mais on reste dans l'ambiance de ceux de l'arcade.

ANIMATION 16
On est loin des prouesses de Virtua Fighter ou encore Sega Rally, mais l'animation reste honorable pour ce type de jeu.

MANIABILITÉ 18
Avec le revolver, c'est la classe ! Sans le revolver, c'est plutôt la croix et la bannière. Faites le bon choix !

SON/BRUITAGE 16
Les thèmes de la version arcade sont repris - c'est donc très soporifique - mais la qualité du son est excellente.



J'AIME
- C'est presque comme en arcade !
- Un sous-niveau inédit.
- L'esprit sacré du gunfight !



J'AIME PAS
- Le graphisme n'est pas très fin.
- Difficile de jouer avec une manette !



EN RÉSUMÉ

Même si la réalisation pèche par son manque de qualité, le fun est bel et bien au rendez-vous. Un "Virtua Cop" reste ce qu'il est, c'est-à-dire jouissif, ce qui fait de lui un must du genre. Je vous conseille donc fortement de le posséder, faute de pouvoir changer le monde !

94%

PLAYSTATION
EDITEUR : REFLECTIONS/ PSYGNOSIS
GENRE : BASTON DE CAISSES !

NOMBRE DE JOUEURS : 1/2 (LINK)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 7+ 4 = 11
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE

DESTRUCTION DERBY 2

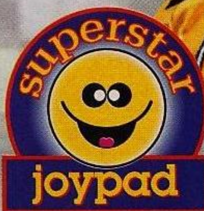
Il est des suites qui ne laissent vraiment pas indifférent ! Après Destruction Derby (DD1), voici donc la séquelle qui écrase de tout son poids son prédécesseur !
Lorsque DD1 fit ses premiers tours de roues à la rédaction, nous étions impressionnés par la rapidité de l'animation, les chocs que les véhicules effectuaient avec une facilité déconcertante et surtout le plaisir qu'il procurait. Nous étions alors sous le charme irrésistible de ce jeu surréaliste, qui bouleversait le genre... Quelques longs mois plus tard, le deuxième "épisode" fait un peu le même effet à vrai dire ! Tout ou presque a été refait à neuf dans DD2. Véhicules plus épurés, vitesse d'animation accrue, cent fois plus de cascades (on peut rouler sur deux roues, se retrouver sur le capot ou littéralement s'envoler !), des circuits dignes de ce nom et en plus grand nombre, les stands pour réparer, etc. Bref, tous les reproches que les joueurs faisaient à la première mouture ont été revus et corrigés. Comme quoi, Psygnosis sait encore écouter les joueurs. Une excellente chose, malheureusement encore trop rare.

Plus violent et beaucoup plus fun !

Dans DD2, Il y a toujours les trois modes de jeu au programme, à savoir le "Wrecking racing" où il faut marquer des points en détruisant les autres voitures ; le "Stock car" où le but est de se faufiler parmi les débris (!) pour arriver en tête ; et enfin le "Destruction Derby" où là tout doit être détruit, broyé, mâché, digéré ! Ce qui était déjà impressionnant dans DD1 l'est plus encore dans DD2. C'est peu de le dire ! Des sauts gigantesques, des effets de lumière sublimes, de la tôle allègrement pulvérisée, et surtout un plaisir de jouer beaucoup plus développé. Cette fois, on a droit à de vrais circuits avec des bosses qui font office de véritables tremplins ! Savoir piloter ces bolides est donc ici primordial. Et puis la difficulté de l'ensemble a vraiment été revue à la hausse ! Il faudra vous accrocher cette fois pour en venir à bout. Encore un dernier mot pour dire que la 3D est encore mieux maîtrisée que dans DD1 et que le mode "link" donne encore plus de relief à ce jeu d'enfer ! C'est incontestable : Psygnosis vient de réussir son pari. Une fois de plus !



Selon les situations, il se peut très bien, comme l'indique cette image, que vous soyez contraint de rebrousser chemin pour pouvoir passer en force !





Cette fois, des sauts très spectaculaires ont été intégrés au jeu. Originalité : on ne sait jamais dans quelle position on va retomber.


Si vous jouez contre le temps, il vous faudra faire face à toutes les éventualités. Si vous voyez ce que je veux dire...

Plus rapide, plus fun, plus violent !



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Destruction Derby 2 contre Destruction Derby

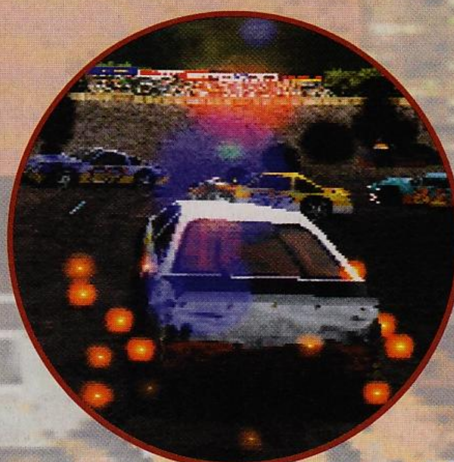
Ce comparatif me fait presque honte! DD1 n'arrive même pas à la cheville de son petit frère, dans lequel tout est mieux fait de A à Z. Menus, graphismes des décors et des voitures, gestion de la 3D temps réel, etc. Et surtout, l'amusement y est beaucoup plus grand. On ne range pas le jeu au bout de quelques heures, on continue encore et encore jusqu'à obtenir la victoire finale ! Définitivement mieux, c'est clair !

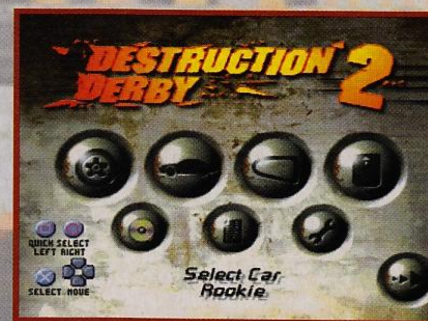


COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Sur l'ovale de base, les crashes sont monnaie courante. Non, c'est vrai ?!









Sur les 7 circuits que compte le jeu, celui-ci est particulièrement spectaculaire.

GRAPHISMES **17**

Des effets de lumière grandioses, des décors superbes et des voitures pleines de jolis mappings !

ANIMATION **18**

Aucun ralentissement, même lorsque tous les véhicules sont entassés les uns sur les autres !

MANIABILITÉ **17**

Ça glisse un peu, mais une fois bien pris en mains, ce jeu est fa-bu-leux !

SON/BRUITAGE **17**

Des bruitages de moteur très réussis. Des musiques genre Nirvana...

DERNIERE MINUTE ! Bien que testé dans ce numéro, DD2 ne sera disponible en boutique que vers la mi-janvier 1997.

J'AIME

- Des carambolages spectaculaires !
- De superbes graphismes.
- Une animation d'enfer.
- Beaucoup d'améliorations.
- Le jeu en link.

J'AIME PAS

- Lassant à la longue ?
- Seulement trois véhicules au choix.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Même s'il garde le même concept, DD 2 est une énorme satisfaction ! Plus rapide, plus beau et plus complet, c'est le jeu de course d'auto-destruction le plus amusant de la Terre. Même si vous aviez été un peu déçu par le premier volet, jetez-vous sur celui-là : ça n'a plus rien à voir !

96%

TEST

PLAYSTATION
EDITEUR : EA SPORTS
GENRE : SIMULATION DE FOOT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 265
CONTINUE : SAUVEGARDES
MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE

FIFA'97

FIFA'97 remet le pied à l'étrier au vieux conflit pro-FIFA contre anti-FIFA, qui dure depuis 1993. On avait pu espérer une accalmie des affrontements, mais EA Sports, qui a entièrement repensé cette nouvelle mouture, met de l'huile sur le feu. La preuve, la voilà...

Scène du quotidien

Anti : "Encore une version de FIFA ? Ça fait six ans qu'ils nous ressortent le même refrain, ça commence à gonfler !"
Pro : "Mais t'as rien compris, cette année, ils ont tout refait : moteur 3D, joueurs 3D, nouvelle maniabilité... Même les visages des joueurs ont été modélisés ! Finis les sprites !
Anti : "... Euh... J'peux essayer ?"
Pro : "Vas-y ! T'auras même les commentaires de Thierry Gilardi de Canal+ et de David Ginola, avec en prime Jean-Luc Reichman, tu sais celui qui fait les voix off à la télé."
Anti : "Ah là, faut avouer que c'est quand même plus beau que les vieilles versions. Y a pas photo... Et puis question ambiance, c'est soigné, même si les commentaires sont parfois à côté de la plaque. Surtout le beau David. Par contre, côté jeu, c'est toujours aussi plat."
Pro : "T'es chtarbe ? C'est comme Adidas, quand t'appuies sur plusieurs boutons, tu peux faire des coups spéciaux : tacle puissant, coup du sombrero, talonnade... Et puis tu peux faire des reprises de volée, des retournés, des têtes... Ça se fait tout seul..."
Anti : "J'avoue qu'on sort tout ça sans peine... Remarque, on a le temps de s'appliquer... C'est tellement lent, comme jeu..."
Pro : "Tu charries... C'est pas plus lent qu'Adidas Power Soccer, et c'est même plus rapide que Worldwide Soccer'97 sur Saturn. Et puis, t'arrives vraiment à construire le jeu, à faire des une-deux, des centres, des passes en profondeur, des transversales. Tu peux même marquer sur coup-franc ! C'est vraiment l'éclate. Tiens regarde, même toi tu viens de faire un centre avec une reprise de volée dans la lucarne. Et pourtant..."
Anti : "C'est vrai qu'on s'éclate beaucoup plus qu'avant, même si question maniabilité, ça ne répond pas toujours dans les temps. On s'y fait, mais ça peut en agacer certains. Et puis y a d'autres bricoles qui me chiffonnent : pas d'arbitre, N'Gotty qui a perdu son beau teint ébène, des collisions ballon/joueur pas toujours fabuleuses..."
Pro : "Ok, ok. Mais avoue quand même que le jeu est bourré de détails qui tuent : les ombres qui collent aux mouvements des joueurs, la possibilité de jouer en salle, 265 équipes de clubs et nationales. Et puis tu peux tout paramétrer : tactique, position des joueurs, formation, météo... Tu peux même transférer des joueurs ! C'est vraiment complet et spectaculaire !"
Anti : "J'avoue que ce FIFA'97 est plutôt surprenant. J'en viendrais presque à l'aimer. Le plus agréable, c'est le fun et les possibilités qu'il offre. Dommage quand même qu'il lui manque un peu de rapidité et de fluidité..."
Moralité : Qu'on aime ou pas FIFA, force est d'admettre que voilà la meilleure de ses moutures, et qu'il est infiniment plus jouissif que la version 96. Agréable à jouer, varié, complet, beau, seule la rapidité lui manque.

Propos recueillis par Chewie



Pour les coups de pied arrêtés (coups-francs, corners), pour les touches et les dégagements de gardiens, vous aurez le choix entre plusieurs vues.



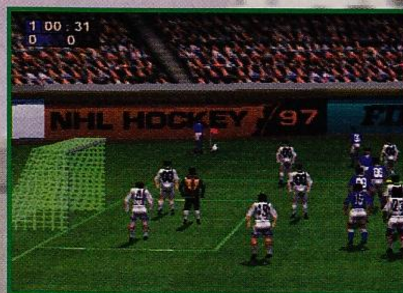
Le vice de FIFA est parfois effrayant. Vous pourrez faire des fautes sur des joueurs qui n'ont même pas le ballon... Mais le problème des arbitres virtuels, c'est qu'ils voient tout et sanctionnent facilement d'un carton jaune ou rouge.



Les graphistes ont effectué un gros travail, notamment sur les visages des joueurs. C'est complètement inutile, mais tellement beau...

Sur coup-franc, si vous dosez bien votre tir et que vous ajoutez de l'effet, vous allez pouvoir suivre les traces de N'Gotty et Platini.





Sur les coups de pied arrêtés, vous pouvez établir des stratégies en appuyant sur le L2.



Le jeu n'est pas radin en matière de gestes spectaculaires.





En remodelant complètement son FIFA'97, EA Sports s'évite une sérieuse déconvenue.

COMPARATIF • COMPARATIF

FIFA'97 VS ADIDAS POWER SOCCER

Malgré une bonne remontée de Fifa, Adidas Power Soccer reste indétrôné. Les raisons sont nombreuses… Si le travail d'animation de Fifa'97 est très fort, celui d'Adidas lui est supérieur en rapidité et en fluidité. Idem pour les joueurs qui disposent dans Adidas de plus de combinaisons et de plus de mouvements. Et puis au global, même si les deux jeux donnent du plaisir, celui de Psygnosis est le plus généreux et le plus innovateur.



Les gardiens ont subi des greffes de neurones depuis FIFA'96. Dans cette nouvelle version, ils sortent au devant de l'attaquant, dégagent au pied sur les passes de leurs arrières… En bref, ils sont plus intelligents.



Pour marquer face au gardien, plusieurs solutions se proposeront à vous : le drible, le petit lob ou encore le tir en puissance.



GRAPHISMES 18

Splendide de A à Z, FIFA'97 se place comme le plus beau jeu de sa catégorie sur PlayStation.

ANIMATION 15

Si les joueurs sont animés à la perfection, il reste quand même quelques défauts, notamment dans le scrolling, pas toujours fluide.

MANIABILITÉ 16

Simple de prise en main, FIFA se laisse jouer sans problème. On note juste quelques retards dans le déclenchement des coups.

SON/BRUITAGE 16

Les spectateurs du stade mettent une ambiance digne du Vélodrome, alors que Ginola prouve qu'il est mieux sur le terrain que derrière un micro.



J'AIME

- L'animation des joueurs
- 265 équipes, pas moins que ça !
- Le foot en salle



J'AIME PAS

- La lenteur
- Une maniabilité inégale
- Les commentaires de Ginola



CHEWIE

EN RÉSUMÉ

Beaucoup plus jouable qu'auparavant, ce FIFA nouvelle génération est une agréable surprise. Beau, bien animé à l'exception de quelques saccades dans le scrolling, FIFA'97 offre un jeu complet, simple de prise en main, et surtout fun. Ce qui n'a pas toujours été son habitude.

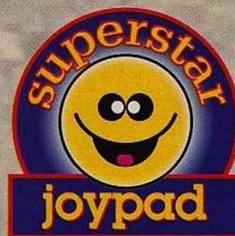
91%

EDITEUR : WESTWOOD STUDIO
GENRE : STRATÉGIE/ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE MISSIONS : 2 X 15
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE
EXISTE SUR : PC, PLAYSTATION



Nombreuses seront les séquences cinématiques en images de synthèse et en vidéo qui entrecouperont les missions. Elles sont non seulement instructives, mais en plus très belles.

Command &



Après y avoir joué, la vie de para vous semblera un havre de paix

Command & Conquer n'est pas a priori un titre séducteur pour les joueurs consoles. Issu du monde PC, dans lequel il a longtemps culminé en tête des ventes, ce titre de Westwood Studio est pourtant amené à connaître un succès monstrueux. C'est bien simple, il est la deuxième bonne raison après Sega Rally de posséder une Saturn. Voici pourquoi…

Le mix parfait

Command & Conquer est un mélange savamment dosé de stratégie et d'action qui vous propose - et c'est là une riche idée - d'incarner le GDI (le Global Defense Initiative, mandaté par les Nations Unies) ou la Confrérie du NOD, un groupement terroriste surpuissant. L'enjeu de la bataille est le Tibérium, un minerai étrange, qui par ses qualités a placé le pétrole au rang du silex. Après avoir choisi votre camp, vous allez donc partir pour des missions aussi intéressantes que variées : cela peut aller de l'escorte d'un convoi à la libération d'un village si vous incarnez le GDI, et de la libération de prisonniers à l'installation et la protection d'une base aérienne si vous êtes le NOD. Mais pour réussir ces missions, qui peuvent prendre plusieurs heures, vous devrez gérer vos hommes, surveiller vos récoltes de Tibérium (qui financent vos campagnes), installer votre base (centrale électrique, raffinerie de Tibérium, caserne, centre de télécommunications…) et la protéger, et user de stratégie pour prendre ou détruire les installations ennemies, le tout en temps réel. Ne vous effrayez pas : la stratégie de Command & Conquer n'est pas rébarbative. Bien au contraire, les développeurs sont parvenus à la rendre passionnante et simple d'accès. C'est un jeu d'enfant de comprendre son système, d'autant plus que les interfaces, la maniabilité et les textes et voix en français apportent leur efficace contribution. Et puis, Command & Conquer, c'est aussi de l'action : envoyez vos hommes à l'assaut des bases ennemies, infiltrez les installations adverses avec vos ingénieurs, envoyez un homme d'élite saboter la centrale électrique du NOD… C'est un plaisir incommensurable de mener les troupes, d'autant plus que le jeu est servi par des graphismes ultra détaillés et fins, et des séquences cinématiques de toute beauté. En moins de deux minutes, on est pris par le jeu, et il est impossible de s'en défaire. Cela tourne vite à l'obsession, même si tout n'est pas absolument parfait, puisque quelques incohérences se sont glissées dans le jeu : un mitrailleur seul peut tenir tête voire détruire deux blindés légers, les mines explosent juste après avoir été posées, blessant ainsi votre commando… Des détails qui peuvent agacer, mais en aucun cas lasser le joueur. Ce qui semble impossible avec ce jeu à la durée de vie phénoménale, à l'intérêt gigantesque et à l'originalité débordante. Command & Conquer s'impose comme un investissement obligatoire. D'autant plus que vous en aurez pour votre argent, tant les missions sont nombreuses, longues et palpitantes. Nuits blanches en vue…



La confrérie du NOD n'hésitera pas à détruire les villages et ses civils pour vaincre. Immoral à souhait, mais tellement drôle.



Lorsque les combats s'intensifient, il faut de la dextérité pour déplacer les unités, et les diriger sans erreurs. Surtout pour les débutants. C'est pourquoi vous pourrez régler la vitesse du jeu et même du pointeur.



Command & Conquer en réseau : rêve ou réalité ?

Parlez de Command & Conquer à un joueur PC : il vous dira sans ambages qu'en réseau, ce jeu est encore plus démoniaque. S'il est vrai que le câble Link Saturn n'est toujours pas sorti en France, et que le jeu n'est pas prévu pour, tout n'est pourtant pas perdu. Westwood a en effet signé avec Sega pour créer des jeux Saturn en réseau. Il est alors quasi certain que Command & Conquer sera de ceux-là. L'inverse tiendrait de l'hérésie.

Pour sélectionner des hommes, rien de plus facile : il suffit de déplacer le curseur en maintenant le bouton A enfoncé. Ensuite, pour plus de facilité, vous pourrez les regrouper en une ou plusieurs unités, ce qui sera beaucoup plus simple et rapide.









Lorsque vous débuterez, vous aurez plusieurs possibilités d'attaque : en fonction de votre choix, les missions changeront. Ainsi, si vous finissez le jeu une première fois, vous serez bon pour recommencer, histoire de connaître les autres missions. Tout ça sans se lasser une seule seconde. Quand on vous dit que la durée de vie est énorme…

Conquer





Que vous soyez NOD ou GDI, vous pourrez essuyer des bombardements aériens, ou bien y faire appel. Pour parer à ces attaques, prévoyez des rampes de missiles SAM.

Les clefs de la victoire

Pour gagner, il faut des hommes, des véhicules et des dollars. Voici en gros comment y parvenir.

1- Construisez le cœur de la base.

2- Élevez une centrale électrique. Si votre base est importante, vous pouvez même en construire une deuxième pour subvenir aux besoins d'énergie. Plus vous aurez d'énergie, plus les constructions de bâtiments et d'hommes seront rapides.

3- Installez une raffinerie de Tibérium (A), et envoyez votre récolteur (B) chercher du Tibérium. Protégez-le des attaques ennemies. Si les ressources sont importantes, construisez en deux.

4- Construisez une caserne, qui produira des mitrailleurs, des grenadiers, des porteurs de bazookas et de lance-flammes, des ingénieurs…

5- Pour entreposer votre Tibérium, établissez des silos. Et même plusieurs…

6- Pour surveiller les progressions ennemies, n'oubliez pas de construire un centre de télécommunications.

7- Vous aurez parfois besoin de construire une piste d'aviation, idéale pour les renforts.

8 - Pour protéger votre base des attaques aériennes, implantez des lanceurs de missiles.

9- N'oubliez pas les sacs de sable. Ça ne coûte pas grand-chose, et c'est bien utile.

Dernier conseil : en cas d'attaque, n'oubliez pas de réparer vos installations, et en cas de problème financier, vendez celles qui sont superflues.

GRAPHISMES 17

Beaux, détaillés, clairs, réalistes : les soldats tout comme les décors sont magnifiquement réussis. Et quelles séquences cinématiques !

ANIMATION 17

Malgré tous les sprites à animer et à gérer (plusieurs dizaines parfois), le scrolling reste fluide et rapide.

MANIABILITÉ 18

Même sans souris, le jeu reste maniable, pratique et simple. Il suffit juste de se familiariser avec les commandes.

SON/BRUITAGE 18

Les voix, parfaites sur tous les plans, et les musiques collent idéalement à l'action et au genre du jeu.



J'AIME

- Choisir son camp (NOD ou GDI)
- Une bande-son démoniaque
- Une durée de vie gigantesque



J'AIME PAS

- Quelques légères incohérences
- Pas de sauvegardes en cours de mission !



EN RÉSUMÉ

Command & Conquer est inévitable. Il procure tant d'heures (ou plutôt de jours et de nuits) de plaisir, qu'il vous le faut. Beau, passionnant, riche, original, long, maniable, simple d'accès, Command & Conquer est plus qu'un jeu : c'est une douce drogue.

95%

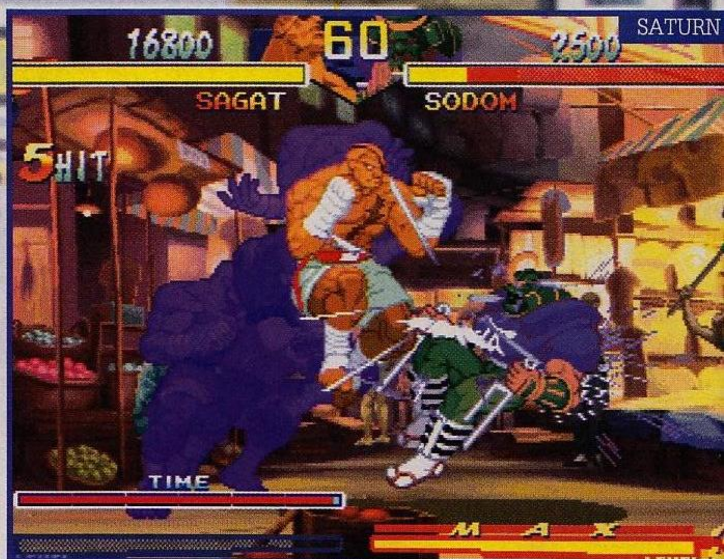
PlayStation/Saturn	
EDITEUR : CAPCOM	NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
GENRE : COMBAT	CONTINUE : ILLIMITÉS
NB DE JOUEURS : 1 À 2 SIMULTANÉMENT	DIFFICULTÉ : FACILE
	EXISTE SUR : SATURN

STREET FIGHTER ALPHA 2

Dans Street Fighter, il y a des gens. Des tas de gens. Chacun avec sa motivation profonde qui le pousse à s'entraîner pour devenir le meilleur, et ainsi combattre d'autres gens aux mêmes objectifs, afin de leur prouver qu'il est le meilleur. Dans Street Fighter Zero 2, c'est comme dans les autres, donc on y retrouve ces mêmes gens. Cette fois-ci, ils sont 17 et ne se rencontreront pas tous, malgré tout. Pourquoi ? Tout simplement parce que les concepteurs de Street Fighter Zero 2 ont conçu le jeu de manière scénaristique. Le dernier boss de l'un des personnages ne sera pas le même que celui d'un autre, car leurs motivations et histoires ne sont pas les mêmes. Autre fait intéressant, mais qui est plus du niveau du gameplay, c'est le principe de l'original combo. Chaque personnage possède une jauge de puissance qu'il remplit en portant ou en prenant des coups. À partir d'un certain niveau de remplissage, la jauge vous permet de déclencher vos habituels "super-combos", ou de lancer votre "Original Combo". Si vous choisissez de lancer ce dernier, vous aurez la possibilité d'enchaîner vos coups sans interruption pendant un temps donné, généralement 10 à 15 secondes.

On renouvelle une légende...

Les divers personnages de cet épisode sont les mêmes que ceux de Street Alpha premier du nom. Auxquels il faut ajouter Gen, un vieil homme issu de Street Fighter 1, Rolento le militaire mal dégrossi de Final Fight, Sakura l'écolière amoureuse de Ryu, et enfin Dhalsim et Zagieff, que l'on ne présente plus depuis Street Fighter 2. Chacun d'entre eux possède ses propres coups, et surtout son Zero Counter. Le Zero counter, déjà présent dans le précédent volet, est ici accessible par deux boutons différents. Vous pouvez donc désormais contrer avec le Zero Counter des attaques aériennes ou faciales. Pour ceux qui ne se souviendraient pas de ce qu'est le Zero Counter, je vous rappelle qu'il s'agit d'une contre-attaque que l'on déclenche pendant la parade. Pour le reste, Street Fighter Zero 2 est juste le meilleur jeu de combat en 2D disponible à ce jour en Europe sur PlayStation, et il serait vraiment dommage de ne pas se le procurer, tant il est identique à l'arcade.



Lorsque votre jauge est à son maximum, vous pourrez exécuter une série de coups plus spectaculires les uns que les autres. N'attendez pas que l'on vous ai mis KO pour réagir!





COMPARATIF • COMPARATIF

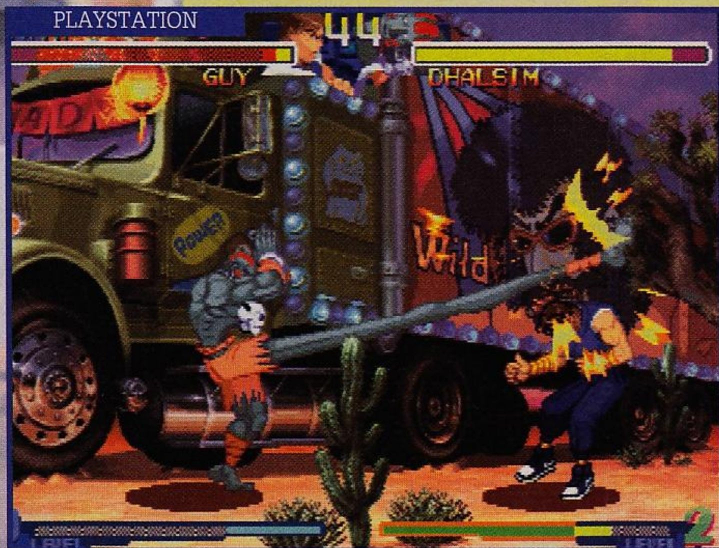
VERSION SATURN CONTRE VERSION PLAYSTATION

Sur Saturn :
+ les couleurs
+ l'animation
+ le temps de chargement

Sur PlayStation :
+ la finesse graphique
+ les effets sonores

En résumé :
La version Saturn est certes un poil meilleure que la version PlayStation, mais les différences sont suffisamment minimes pour permettre à chacun de s'amuser avec sa version sans baver sur celle du voisin. Un achat de toute façon indispensable.

COMPARATIF • COMPARATIF



Dhalsim est toujours aussi souple dans ses propos et dans ses combats. Capable d'atteindre les ennemis sur une longue distance grâce à ses bras élastiques, il est cependant dépourvu de défense vraiment efficace dans ces moments-là.



Ryu, Chun-Lee, Zangieff, la légende repart...



COMPARATIF • COMPARATIF

STREET FIGHTER ALPHA CONTRE STREET FIGHTER ALPHA 2

Les "plus" de Street Fighter Alpha 2 :
+ plus de personnages
+ plus de décors
+ les "original combos"
+ une jouabilité améliorée
+ des décors beaucoup plus beaux et soignés
+ beaucoup plus d'effets graphiques

En résumé :
Si vous possédez déjà la première version, les changements présents ici sont surtout de la poudre aux yeux, mais valent quand même le coup d'être essayés. Ceci dit, personne ne vous interdit de revendre l'ancienne. Par contre, si vous ne possédez pas une seule version de Street, celle-ci est indispendable !

COMPARATIF • COMPARATIF





Lorsque vous réalisez un "Perfect", votre personnage exécute une petit démo de fin très sympathique. Ici, nous avons Rose qui se présente en robe de bal.



PLAYSTATION

La jauge que vous avez en bas à gauche de l'écran apparaît lorsque vous déclenchez un Original Combo. Pendant le temps où cette jauge est remplie, vous pouvez enchaîner autant de coups que vous le souhaitez sans limitation de violence.

GRAPHISMES 17
De superbes graphismes dans un ton très dessin animé avec des couleurs chatoyantes et des détails marrants à tout bout de champ.

ANIMATION 17
Les sprites se déplacent de manière très souple et aisée, ce qui me fait écrire qu'une fois de plus on se croirait dans un dessin animé. Une merveille...

MANIABILITÉ 16
Comme d'hab, les manettes de la PlayStation ne sont pas toujours très bien adaptées à ce genre de jeu. De ce fait, elle est un peu meilleure sur Saturn.

SON/BRUITAGE 18
Les musiques valent ce qu'elles valent, mais une fois les consoles branchées sur une chaîne, ça décoiffe. Les sons ne sont pas en reste puisqu'ils sont tout simplement parfaits.



J'AIME
- Le meilleur jeu de combat en 2D sur ces machines.
- Le système des Original Combo
- 17 personnages



J'AIME PAS
- Encore un Street...
- Il y en a qui n'aiment plus la 2D


GREG

EN RÉSUMÉ

Un achat indispensable pour les gens qui jouent encore aux jeux de combat en 2D, et qui n'ont pas encore acheté Street Fighter Alpha premier du nom. Et certainement la meilleure façon de découvrir une saga légendaire s'ils n'y avaient pas déjà goûté.

92%

PLAYSTATION
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 18

GENRE : PLATES-FORMES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

Crystal Dynamics, la Terre entière connaît. Enfin presque... On se souvient, non sans une certaine émotion, de Total Eclipse, de Off World Interceptor, de... On ne va pas continuer comme ça. Crystal Dynamics, on se souviendra désormais de Pandemonium, la capitale de l'Enfer, là où il serait bon d'envoyer nos hommes politiques en club de vacances. Nikki l'acrobate et Fargus le bouffon sont deux apprentis-sorciers. Comme tout apprenti-sorcier qui se respecte, leur intelligence est inversement proportionnelle à leur curiosité. Voilà alors que nos deux amis (si, si, nous sommes intimes) invoquent un super démon (Yungo) qui va tout dégommer dans le coin. Super marrant. Un seul moyen pour éviter que le pire n'advienne : retrouver le livre des souhaits. À vous de jouer dès ce moment. Choisissez entre le bouffon et la Nikki, et découvrez 18 niveaux d'un jeu de plates-formes extrêmement riche.





18 niveaux et 3 boss à 100 à l'heure

De la plate-forme comme vous n'en avez certainement encore jamais vue. Bien sûr, il y a Crash Bandicoot. Mais Pandemonium, sans toutefois l'égaler pour de multiples raisons, sait se démarquer. Bien qu'on ne contrôle ici aucunement les vues de caméra, il faut bien admettre qu'il y a une franche variété. Voici les héros, de près, de loin, de dos, de "dessus"... dans tous les sens. Cette technique, baptisée Freestyle 3D Camera Technology, donne au jeu une véritable dynamique, d'autant plus que tout va très, très vite. L'animation, si l'on excepte quelque légers "bugs" ici ou là, est parfaite. On passe ainsi des grottes au monde des champignons, pour ensuite filer dans la forêt, la fabrique ou la cité des nuages. À chaque fois, il s'agit de traverser le niveau tout en ramassant diverses pièces. Le but ultime étant évidemment de tout collecter. Pourtant, on peut aussi traverser le niveau sans se soucier de ces pièces et ainsi tout découvrir du jeu. Les spécialistes du jeu de plates-formes n'auront alors aucun mal à terminer Pandemonium : le titre s'adresse avant tout à ceux qui veulent découvrir un jeu très beau, très amusant et très difficile. Si les jeux de plates-formes ne sont habituellement pas votre tasse de thé, Pandemonium pourrait bien vous faire changer d'avis.



Pandemonium, c'est un jeu de plates-formes dans lequel on peut aussi trouver des armes pour tirer. Pour se débarrasser d'un adversaire, on peut aussi plus classiquement lui sauter sur la tête...



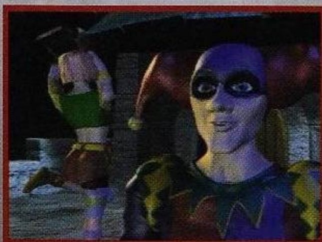
Un moment pour souffler et se reposer près de l'âtre. Trazom, qui guette du coin de l'œil, sait apprécier ce charme pittoresque.



Une tortue au milieu des scies circulaires... Chaque animal ayant ses propres atouts, songez à votre carapace. C'était l'énigme du jour !

PANDEMON







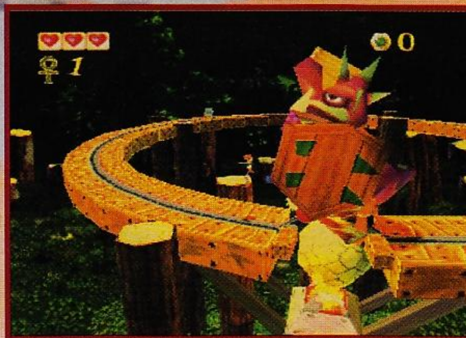
COMPARATIF • COMPARATIF

Pandemonium face à Crash Bandicoot

Deux jeux très beaux (même si Pandemonium s'en tire mieux en terme de couleurs), très jouables, très bien animés et surtout très fun. Une seule véritable différence : le public auquel est destiné le produit. Si Crash sait satisfaire les aficionados du jeu de plates-formes, les purs et durs, il rebutera certainement ceux qui ne sont pas nés avec un paddle dans les mains. Pandemonium quant à lui séduira ceux qui n'aiment pas "se prendre la tête" ; alors que les pros du genre en feront le tour en 24 heures.



COMPARATIF • COMPARATIF



Le jeu comporte en tout et pour tout 3 boss. Voici le second. Pour le vaincre, un seul moyen : lui sauter sur la tête. Plus facile à dire qu'à faire.



L'une des dernières transformations après la grenouille, la tortue et le rhino : le dragon ! À vous de voler partout dans les niveaux !



Un total de 18 niveaux pour s'initier à la plate-forme



En rhino, foncez tête baissée pour éliminer vos adversaires.

UM!

GRAPHISMES **19**
Des milliers de couleurs, des dizaines de décors.

ANIMATION **18**
Des vues de caméra variées mais hélas, qu'on ne peut contrôler.

MANIABILITÉ **14**
Certaines manœuvres, genre double saut, sont parfois délicates à faire.

SON/BRUITAGE **16**
Des musiques variées selon les niveaux et qui ne soûlent pas à la longue.





J'AIME
- Des graphismes superbes
- 18 niveaux variés et originaux
- Un jeu accessible



J'AIME PAS
- Trop facile pour les "pros"
- Assez linéaire

Pour les pros **89%** — Pour les autres **93%**



TSR

EN RÉSUMÉ

Superbe, varié et surtout très original, Pandemonium possède tous les atouts d'un très bon jeu. Les créatifs de chez Crystal Dynamics ont un talent fou. Certains diraient qu'ils sont "trop forts". Reste qu'il faut savoir que le jeu ne s'adresse pas aux pros de plates-formes qui le finiront en 24 heures (encore que pour avoir 100 % d'un niveau, il faut être doué). Du très bon.

SATURN
EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE AUTO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : LA DÉCEPTION !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 5
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : MOYENNE



En vue intérieure, on peut constater l'état de la carlingue.

Après Daytona USA testé il y a plus d'un an maintenant, on entendait un peu partout qu'une suite allait effectivement voir le jour. Cette funeste prédiction s'est malheureusement révélée exacte... Ce ton défaitiste est très compréhensible en réalité. Imaginez que l'on vous ait présenté, après un hors-d'œuvre succulent, un plat principal d'une rare médiocrité gastronomique ! Dayton USA fut excellent dans le genre. D'autant que l'on n'avait rien de solide à se mettre sous la dent dans le domaine des jeux de course sur Saturn. Depuis le chef-d'œuvre Sega Rally, la barre est montée encore plus haut. Il était donc certain, évident même, que la "suite" de Daytona démarrent dans un bruit de tracteur qui aurait effectué 50 ans de bons et loyaux services dans les champs de maïs de Brie-Comte-Robert ! Malgré la présence d'un jeu à deux avec écran splitté façon Sega Rally, Daytona USA CCE ne possède pas d'éditeur de circuits comme on nous l'a annoncé à cor et à cri ! Le challenge est sympa 5 minutes, mais on se lasse plus vite que dans Sega Rally. De la part d'un géant comme Sega, il est clair que ce jeu est une déception. Si vous possédez Daytona premier du nom, laissez tomber. Dans le cas contraire, essayez-le toujours, vous verrez bien !

Une jouabilité qui laisse à désirer

Le gros point faible du jeu, vous l'aviez deviné, c'est bel et bien la maniabilité des voitures. Et ce, quel que soit le véhicule choisi. En rejouant au premier volet puis en revenant à celui-là, la différence est flagrante : dans les virages, elles n'accrochent plus du tout ! Le plaisir de conduire s'est donc volatilisé avec cette version... Que voulez-vous que je vous dise d'autre ? Jouez-y et vous comprendrez mieux...



DAYTONA USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

USA allait nous en mettre plein la vue. Basé sur le nouveau système de programmation et sur le "style" Sega Rally, Daytona CCE serait à n'en pas douter beaucoup plus rapide (il l'est mais ce n'est pas flagrant), plus fluide (c'est vrai aussi), mais aussi et surtout beaucoup plus proche de l'arcade (alors là, pas du tout !). Alors, on a tout faux !?


En mode deux joueurs, l'écran est divisé... en deux ! À vous de choisir des handicaps de temps ou non.

Très décevant !

En vérité je vous le dis, ce jeu est tout simplement raté ! Sur les 5 circuits présents, 3 sont exactement les mêmes que dans le n°1 ! D'autre part, les voitures au nombre de 8 sont inconduisibles. Autant dans Daytona USA ces dernières étaient faciles à prendre en main, car on sentait bien le côté arcade de la maniabilité, autant maintenant elles dérapent pour un oui ou pour un non ! En plus, elles

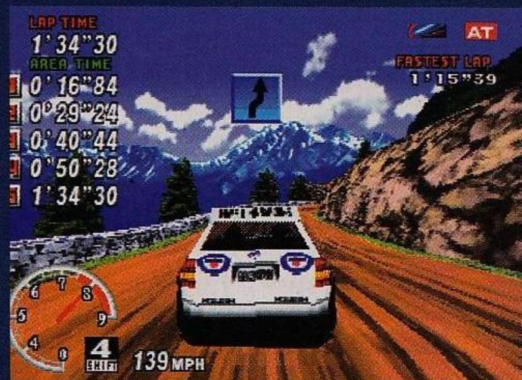
Des voitures-tracteurs inconduisibles !


Un virage à angle droit, on aura tout vu... Bonjour les dérapages !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Daytona USA CCE contre Sega Rally

Pourquoi un tel comparatif me direz-vous, entre une simulation de rallye fort réussie et un jeu de "stock-car" qui frise les limites de l'arnaque ? Tout simplement parce que Sega Rally, une pure merveille, est sorti il y a un an maintenant. Il était donc normal d'attendre de cet ultime jeu de course de Sega qu'il soit au moins aussi bien que ce dernier. Eh bien, pas du tout ! Loin s'en faut même. À part le jeu à deux qui est leur seul point commun, tout les oppose. Plus de sensations sur Sega Rally qui propose un VRAI jeu de bagnoles et des tonnes d'options en plus. Les circuits sont superbes, et les réactions de voitures sont vraiment réalistes. Voilà, c'est clair non ?



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Voici, de façon exhaustive, les "plus" et les "moins" de la nouvelle version de Daytona par rapport au premier :



Daytona USA CCE :

+ Le jeu est plein écran
+ L'animation est plus fluide
+ Le jeu à deux en même temps
+ Certaines options comme le "ghost mode"
- Le clipping toujours présent
- Tenue de route des véhicules
- Seulement 2 circuits supplémentaires
- C'est pas beau
- Pas d'éditeur de circuits
- Jouabilité limite
- Un an pour faire ça...

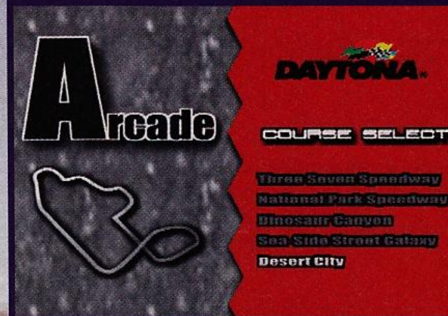
Daytona USA :

+ Un jeu très fun !
+ Chaque véhicule est différent
+ Les voitures tournent !
+ Plein d'options et de bonus
+ Aussi prenant que l'arcade
- Pas de plein écran
- Du clipping
- Pas de jeu à deux
- Une animation moins bonne

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Les très beaux menus vous permettent de voir ce que ce Daytona possède comme options.





Dans le tunnel, vous verrez enfin des reflets de lumière sur la voiture.



L'un des deux nouveaux circuits. C'est pas très beau et la voiture dérape beaucoup trop !

Éditer des circuits ? Où ça ?



Même les crashes sont très mal rendus !

GRAPHISMES **12**

Allez voir du côté de Destruction Derby 2 pour voir ce que signifie le mot "beau" sur une 32 bits !

ANIMATION **17**

Elle est meilleure que dans Daytona USA, mais certains rares ralentissements subsistent encore !

MANIABILITÉ **12**

Bien sûr, on arrive toujours à maintenir la voiture sur la piste, mais les dérapages sont limites !

SON/BRUITAGE **12**

Des bruitages passables et des musiques très américaines cette fois, signées par un certain Éric Martin...



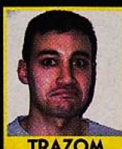
J'AIME

- Une animation plus fluide.
- Le plein écran.
- Le mode 2 joueurs (et encore !).



J'AIME PAS

- Améliorations ridicules comparé au 1.
- Des voitures inconduisibles.
- Pas d'impression de vitesse !
- Des sons médiocres.



TRAZOM — EN RÉSUMÉ

Daytona CCE n'a pas dû être réalisé par les mêmes auteurs que le premier, mais certainement par des stagiaires débutants ! On ne retrouve absolument aucune des sensations éprouvées dans le premier volet. S'acheter ce titre alors que l'on a Sega Rally serait une pure hérésie. LA déception du mois, voire de l'année sur Saturn.



TSR — EN RÉSUMÉ

À force d'en parler, on s'attendait à un jeu grandiose reprenant le moteur 3D de Sega Rally et apportant de nombreuse améliorations. Au total, on se retrouve avec deux nouveaux circuits qui n'offrent pas grand intérêt et plusieurs véhicules dont la conduite est toujours aussi surréaliste. On a beau jouer, on n'y est pas. Impossible d'accrocher. Ce Daytona-là ne restera pas dans les annales, et heureusement pour tout le monde.

Ceux qui n'ont rien **85%** — Ceux qui ont le 1 **75%**

TEST

PLAYSTATION

EDITEUR : BMG INTERACTIVE
GENRE : SHOOT'EM ALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : 30 MINUTE DE VIDÉO !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE MONDES : 8
CONTINUES : SAUVEGARDE
DIFFICULTE : MOYENNE



Firo & Klawd

Les jeux sur PlayStation sont de plus en plus axés sur le tir en vue subjective : preuve en est le dossier sur les jeux à la Doom sur console ce mois-ci. Mais cette course à la violence souvent gratuite ne se cantonne pas à la 3D polygonale : après Loaded qui a mis le feu au poudre et Project Overkill le mois dernier, c'est au tour de Firo and Klawd de défendre l'honneur des jeux en vue isométrique. Si son principe de jeu est identique aux titres précités – à savoir le pan-pan sur cible humaine qui court partout autour – son univers en est bien éloigné. Les deux héros sont des animaux, un flic orang-outan et un chat coursier qui se rencontrent dans une armurerie. On peut jouer à un ou deux joueurs simultanément, et le but est de progresser de niveau en niveau en arrachant des posters (dix posters donnent une vie supplémentaire), et en tirant sur tout ce qui bouge.

petits vieux ou des aveugles qui se transforment en dangereux snipers (forcément, un tireur d'élite aveugle, ça fait peur). Et ça fait bien rire le joueur de base habitué aux giclées de sang dans les couloirs sombres. De plus, l'alternance des niveaux en vue isométrique et des stages bonus où l'on tire à la Virtua Cop ne gâche rien. Bref, dans Firo and Klawd, on s'amuse pendant de longues heures avec un jeu totalement à contre-pied de l'ultra-violence propre aux jeux vidéo actuels ; et ce malgré le fait qu'il utilise tous les ingrédients de cette violence. Une bonne idée, non ?



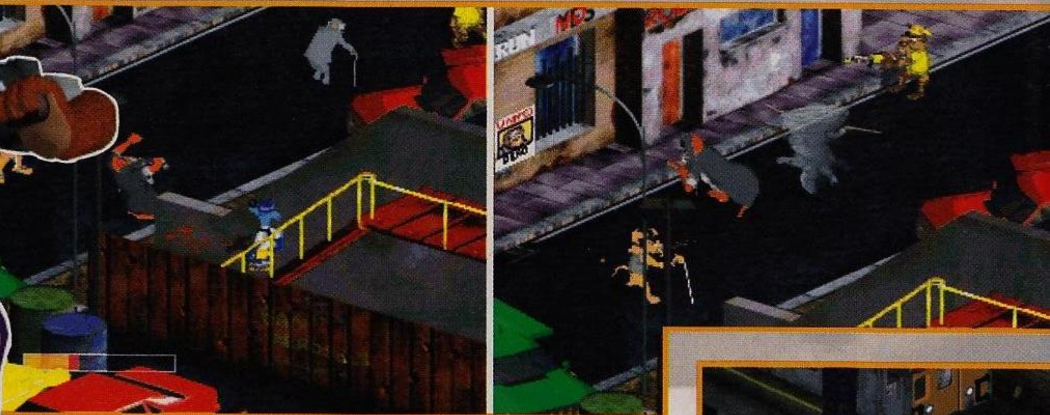
Un jeu où il faut se méfier des aveugles

Eh oui, certains aveugles avancent la canne blanche en avant. Et n'allez pas les aider à traverser, ils sont dangereux...

Un Loaded en plein Toonland

L'univers dans lequel se déroule le jeu est une ville bourrée de toons qui n'en veulent qu'à la peau de Firo et Klawd. Ce qui fait l'intérêt de ce énième jeu kill kill ? Son humour grinçant tel celui des polars, et cet univers de cartoon merveilleusement bien rendu sur PlayStation. Les ennemis sont des







Un jeu où il faut se méfier des petits vieux...

L'originalité du jeu tient dans son humour et sa dérision, principalement en ce qui concerne les ennemis. Ces petits vieux, par exemple, dégainent un peu rapidement pour leur âge !



Mode 1 : Vue isométrique

C'est le mode principal du jeu, et vous y dirigez les deux petits héros dans une vue de dessus. Le but est de progresser en tirant sur tout ce qui bouge.

Les ennemis du jeu sont aussi farfelus que les deux héros (je rappelle : un chat et un orang-outan). On trouve par exemple des cochons qui travaillent dans un chantier.





Mode 2 : Vue subjective

Entre les niveaux principaux, vous découvrirez des bonus avec des jeux de tir en vue subjective avec écran fixe, comme dans Virtua Cop.





COMPARATIF • COMPARATIF

Project Overkill contre Firo & Klawd

Les deux jeux sont très proches techniquement avec leur vue isométrique, et en ce qui concerne le principe de jeu. Dans les deux, on progresse en effet en tirant sur tout ce qui bouge, on ramasse des trucs, et quand on termine un niveau, on passe à l'autre... Graphiquement, les deux jeux sont aussi soignés graphiquement et bourrés de détails. Alors, alors ? Eh bien, c'est Firo and Klawd qu'il faut acheter parce qu'il est plus maniable, plus drôle, plus varié et que l'on peut y jouer à deux simultanément.



COMPARATIF • COMPARATIF



Deux anti-héros sur le chemin de la gloire.

GRAPHISMES **17**

Vraiment superbes, ces graphismes en vue isométrique. Certains décors sont criants de réalisme.

ANIMATION **16**

Pas vraiment de performance, contrairement aux graphismes, car animer des éléments en vue isométrique était déjà possible sur 16 bits.

MANIABILITÉ **16**

On dirige les héros assez facilement, mais viser dans toutes les directions est plus délicat. Il faudra s'entraîner un peu.

SON/BRUITAGE **18**

Des thèmes musicaux sympa. Mais ce sont surtout les digits vocales qui donnent du relief au jeu, des voix à la Colombo et autre Stallone. Génial !





J'AIME

- Des graphismes très fins.
- De l'humour et du cartoon.
- On peut jouer à deux.



J'AIME PAS

- C'est toujours pareil.
- Peu précis dans les tirs.
- Pas assez d'armes bonus.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Firo and Klawd est vraiment le genre de jeu que j'attendais depuis longtemps : on tire partout comme dans Loaded ou Project Overkill, mais dans un univers de cartoon peuplé de persos délirants. Bref, l'humour est bien là avec des dialogues et des séquences intermédiaires géniales. Les décors, d'une grande finesse, et le fait que l'on puisse jouer à deux simultanément représentent autant d'arguments en sa faveur. Dommage que le principe soit un peu répétitif.

85%

PLAYSTATION
EDITEUR : NAMCO
GENRE : TENNIS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPÉCIAL : SURFACES LOUFOQUES !
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : SAUVEGARDES
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

NAMCO TENNIS SMASH COURT

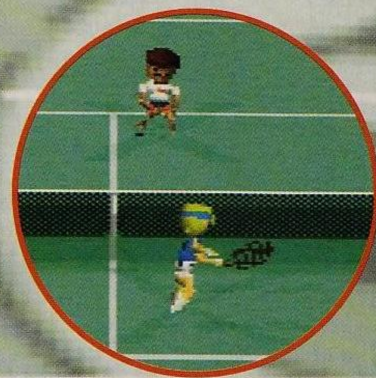
Après les jeux en 3D pure, voici enfin un titre de tennis "japonisant" sur PlayStation. Il était temps ! Ah, le tennis ! Si ce sport n'existait pas, il faudrait l'inventer. Ben oui, ça a déjà été fait... Dans le même genre que les Super Family Tennis sur Super Nintendo et autres Final match tennis sur PC Engine, Smash Court s'inscrit dans une logique foudroyante de titres dont les joueurs ont des yeux énormes. Entendez par là que, venu tout droit du pays du Soleil levant, ce jeu reprend le principe selon lequel on adopte des graphismes très typés, sans 3D excessive, dans le but d'apporter du fun avant tout. Et ça marche ! Neuf courts sont abordables d'entrée de jeu en mode "exhibition", que vous pourrez utiliser seul ou jusqu'à quatre joueurs en même temps. De même, vous aurez le choix entre le mode Championnat avec tous les titres à accumuler ; ou bien alors – et c'est la grosse nouveauté – le mode "je joue des matches pour gagner des coupons qui me permettront de choisir des ustensiles que je pourrai mettre sur un court que j'agencerai à ma manière si je veux d'abord"... Classe, non ?

On construit ses propres terrains !

Oui, oui, vous avez bien lu : on peut soi-même créer son court en posant là un pot de fleurs, ici un arbre ou encore tout là-bas une cabane bleue... Ça fait toujours une motivation supplémentaire pour celui qui veut avancer plus loin dans le jeu. Mais ce n'est heureusement pas tout ce qui fait l'attrait de ce tennis. N'oublions pas que même sans 3D (les personnages sont tout de même construits en polygones), la vitesse de jeu et la jouabilité sont excellentes. À mon sens, c'est surtout parce qu'il y en a moins (de la 3D)... mais bon. Ici, il n'y a qu'une seule vue. Idéale d'ailleurs pour apprécier correctement les trajectoires. Énormément de coups sont disponibles, du simple coup droit à la volée de revers en passant par le smash de revers (superbe animation !) ou encore le super coup... qui met du temps à sortir ! Quoi qu'il en soit, impossible de regretter un achat pareil, d'une part parce que vous saurez que vous achetez un jeu de tennis – donc vous aimez le genre – et d'autre part parce que ce jeu est beau, très jouable et bourré de "plus" sympathiques. Que demande le peuple ?


En Thaïlande, c'est bien connu, ils n'ont que des bâches en plastique pour faire des filets de tennis...

Un tennis très très fun !





À Roland Garros, enfin sur le court en France, les voix de l'arbitre sont entièrement en français.




Seul sur le sable, les yeux dans l'eau...





Des surfaces aussi loufoques qu'agréables !

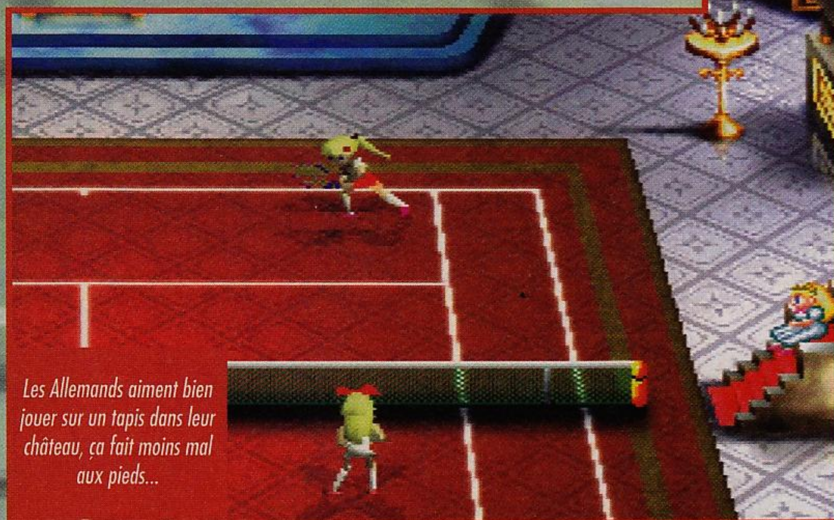


On peut dire que les programmeurs se sont appliqués à créer ce superbe effet de flou du premier plan. Splendide !

Lors d'un smash bien appuyé, la trajectoire de la balle est stroboscopisée !







Les Allemands aiment bien jouer sur un tapis dans leur château, ça fait moins mal aux pieds...



Dans le mode "club house", vous gagnez des coupons qui vous permettront d'aménager à votre guise votre propre terrain de tennis.



GRAPHISMES 13

Ils sont mignons tout plein ! Et puis chapeau pour l'effet de flou du premier plan.

ANIMATION 16

Bien que réalistes, elles sont un tantinet lentes à mon goût. C'est tout de même bon !

MANIABILITÉ 18

La raquette tient bien dans la main ! Et puis c'est jouable, au moins. Ensuite, à vous de voir...

SON/BRUITAGE 14

Des voix dans la langue du pays, mais des musiques crispantes à la longue.



J'AIME

- Une superbe jouabilité !
- La possibilité de construire ses terrains.
- Beaucoup de joueurs et de coups.
- Le fun à l'état pur !



J'AIME PAS

- Le "super coup" est assez hasardeux à réaliser.
- Des déplacements encore perfectibles.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Nous rêvions d'avoir le jeu de tennis le plus jouable qui soit sur PlayStation. Eh bien voilà, c'est arrivé. Namco Tennis est certainement le meilleur compromis qui puisse exister sur cette console. Le réalisme des coups n'a d'égal que le fun qu'il procure à chaque joueur qui s'y colle. Ceux qui aiment le genre seront assurément comblés !

89%

PAR BANANA SAN

Sous le titre japonais de Samuraï Spirits, SNK commercialise l'épisode numéro quatre d'une de ses séries fétiches de jeux de combat 2D.

SAMURAI SHODOWN IV
AMAKUSA'S REVENGE



EDITEUR : SNK
GENRE : BASTON A L'ARME BLANCHE
DISPONIBILITE : N.C.

En 1788, après que le pays ait été ravagé par le feu, les flots, la famine, le froid et les vaches folles, la vie reprend peu à peu son cours grâce à la mort d'Amakusa, le démon, tué par un samouraï.
Durant l'automne de l'année huit de l'ère Tenmei, un orage se déchaîne et la foudre tombe sur le château qui se trouve au centre de la ville de Shimabara. Amakusa, cent cinquante ans après avoir été tué, est de retour. Et il tient à le faire savoir !
Pour l'aider dans sa tâche, il a invoqué l'âme d'un démon puissant, Minazuki Zankuro. Mais celui-ci se révèle plus fort qu'Amakusa, qui doit le renvoyer dans les Limbes. Pour disposer de l'énergie qui lui est nécessaire afin de maintenir Zankuro prisonnier des Enfers, et réaliser ses plans de conquêtes, Amakusa se sert du château maudit dont il a pris possession pour drainer l'âme des gens. Il repart en 1788, à la recherche du samouraï qui, dans le temps, avait fait échec à ses projets...

AMAKUSA

Amakusa a bel et bien existé. Il s'agit d'un seigneur de province du Sud du Japon, converti au christianisme, et qui est entré en rébellion contre le Daimyo (sorte de premier ministre qui avait réellement le pouvoir à l'époque) Tokugawa. La situation a mal tourné pour lui, et Tokugawa, voyant dans l'influence chrétienne au Japon la raison de la révolte, a fermé son pays à l'étranger, interdisant les échanges extérieurs, mettant à mort les quelques étrangers qui vivaient au Japon et pourchassant les chrétiens japonais.
À la lumière de l'histoire, le scénario de SNK (Amakusa = diables étrangers = malheur pour le Japon) a des relents malsains et xénophobes...

La version quatre lave plus blanc

Le joueur a le choix entre trois niveaux différents : Kennsei (pro) avec des attaques hyper-rapides et l'impossibilité de se mettre en garde, Kengo (standard) et Kenkyaku (débutant) avec des manipulations du joypad facilitées. Si le jeu ne comprend plus de mode Autoguard, ni de mode Samuraï, il dispose d'un nouveau mode : l'Explosion de colère! Dernière trouvaille des laboratoire Esenka, elle donne une tension au jeu, en permettant à votre personnage de péter les plombs et de tomber dans une espèce de folie meurtrière.







Le joueur choisit désormais la qualité de ses armes : Shura ou Rasetu. Les lames sont plus ou moins tranchantes, cassantes ou larges et épaisses, mais moins pénétrantes. Suivant le choix du joueur, les attaques du personnage changent.







TAG SYSTEM

Nouveauté majeure, le Tag System permet au joueur de sélectionner une équipe de deux combattants. Lorsqu'un des deux est dans un endroit spécial, la Tag Area, il peut, en appuyant sur le bouton D, remplacer l'un par l'autre. À l'écran, celui qui était engagé dans le combat fait un bond vers le fond de l'écran, tandis que son partenaire surgit au premier plan et reprend le combat à sa place.



SNK finit de rentabiliser ses séries avec d'énièmes versions (KoF, Fatal Fury, Samuraï Spirits...) et innove avec de nouveaux concepts. Super Tag Battle en est la parfaite illustration.

KIZUNA ENCOUNTER
SUPER TAG BATTLE











EDITEUR : SNK
GENRE : BASTON
DISPONIBLE : AU JAPON

Dans la cité cosmopolite de Jipang City, ChiChi O, le Roi Lion, fait régner sa loi. Il veut conquérir le monde. Et à travers une série de tournois qu'il organise, il recrute et veille à ce qu'aucun adversaire plus fort que lui n'émerge.
Son "Kagemusha" - nom donné à un personnage de l'histoire du Japon apparaissant en public à la place du haut personnage qu'il représente et à qui il permet d'éviter certains dangers (accident, meurtre, vengeance...) - se révolte. Chi Chi O est obligé de s'enfuir de Jipang. D'autres combats sont organisés un peu partout à travers le monde, mais les combattants ont la surprise de constater, en arrivant, que les règles ont changé. Désormais, les combats ont lieu à deux contre deux.

La nouvelle série de SNK ?

En fait, ce titre est censé être la suite d'un jeu sorti au Japon en 1995, FuumMokushiroku. Mais cette nouvelle version le transforme complètement. L'écran n'est plus traditionnellement séparé en deux zones, deux "lignes" invisibles sur lesquelles peuvent se déplacer les combattants. Désormais, le joueur peut choisir deux personnages avec lesquels il combat à tour de rôle (voir encadré "Tag System").
Les combats se font donc en un seul round, à l'aide des deux héros, et le premier des joueurs qui voit sa jauge de vitalité parvenir à zéro a perdu. Le jeu comprend en plus une série de nouveautés : les Rushing Combinaisons, attaques en série avec des combos faciles à réaliser et toujours originaux ; les Surprises Attack, qui voient votre partenaire venir vous prêter main forte ; et enfin les Emergency Touch que l'on ne peut effectuer que si sa propre jauge est à moitié vide, alors que celle de l'adversaire est au moins à moitié pleine...

the ULTIMATE 11
SNK FOOTBALL CHAMPIONSHIP

EDITEUR : SNK
GENRE : FOUTCHEBAULLE
DISPONIBLE : AU JAPON

Baptisé Super Side Kick 4 sous nos latitudes, Ultimate II est une valeur sûre pour SNK. Le jeu a fait ses preuves par le passé, chaque nouvelle version s'améliorant un peu plus. Et la popularité du foot, sport assez récent au pays du Soleil levant et des jeunes Japonais en particulier, ne se tarit pas.

Tokuten Ô ("le roi qui a marqué le plus de points") Ultimate II est le quatrième de la série du jeu sortie initialement en 1992 par SNK. L'éditeur/constructeur japonais, contre vents et marée, reste fidèle à la 2D, signant ainsi la dernière simulation de foot en salles d'arcade à ne pas être touchée par le virus 3D. Même si l'angle de vue en pseudo 3D fait un peu vieillot, il est d'une redoutable clarté d'autant plus que SNK a "rapproché" l'angle de vue du terrain. Précédemment, on voyait une portion un peu plus grande de l'aire de jeu, mais en contrepartie les joueurs était tout petits. Cette fois-ci, les sprites de joueurs sont plus gros à l'écran, et donc plus faciles à suivre. En outre, le système désormais classique des signaux de couleurs flottant au-dessus des joueurs qui participent à l'action, rend le jeu très jouable, même quand l'action s'accélère.

Les caractéristiques de 80 équipes

Le jeu propose deux modes de Championnat différents (mondial et une coupe SNK). Le jeu comprend les caractéristiques de 80 équipes de footballeurs. Une caractéristique originale de cette nouvelle version est de faire évoluer la puissance de l'équipe suivant le jeu. Votre équipe est tout le temps sur la brèche au début du jeu : elle risque d'être fatiguée par la suite. Elle marque beaucoup de buts à la suite : l'enthousiasme peut doper les joueurs...
Pour dynamiser le jeu, les programmeurs de SNK ont ajouté une jauge "d'excitation" qui traduit la tension nerveuse du jeu, et permet aux joueurs d'accomplir des prodiges dans certains cas avec des actions spectaculaires.

Parmi les changements mineurs, SNK précise qu'il a introduit de nouvelles coupes de cheveux pour ses joueurs, afin que ce soit plus réaliste. Désormais, certains sportifs ont les cheveux très courts, ou même des Dreadlock de rastas !





La Tete dans les Nuages

Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 5

1 Alpine Surfer NAMCO
2 Tokyo Wars NAMCO
3 Sega Touring Car SEGA
4 Time Crisis NAMCO
5 Sega Rally SEGA

TOP 5 JAMMA

1 Virtua Fighter 3 SEGA
2 Decathlete SEGA
3 Last Bronx SEGA
4 King of fighters '96 SNK
5 Street Fighter Vs X-Men CAPCOM







CONCOURS

Deus® -Joypad







1er Prix

Un dessin original dédicacé par les dessinateurs américains de DEUS® dont la Star des «Comics» Jimmy Lee
La collection complète des Trad's DEUS®
1 Album Trad's® collector DEUS®
1 Porte-Trad's®
1 T-Shirt DEUS®
1 abonnement d'un an à Joypad.

2ème au 5ème Prix

1 Album Trad's® DEUS® collector
1 Porte-Trad's®
1 T-Shirt DEUS®
1 abonnement de six mois à Joypad.

6ème au 30ème Prix

1 Album Trad's® collector DEUS®

31ème au 50ème Prix

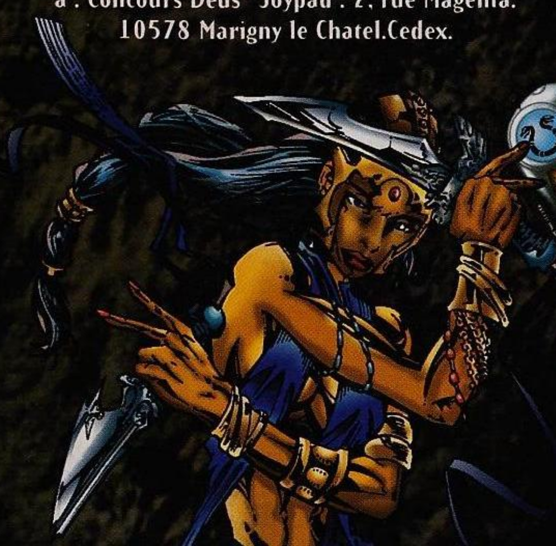
1 Trad's® Power

Vos dessins ou créations originaux devront nous parvenir avant le 31/12/96 (cachet de la poste faisant foi).

NB : Vos envois devront être accompagné d'une lettre datée et signée autorisant la reproduction de ceux-ci dans le magazine Joypad. Pour les participants mineurs cette lettre devra porter la signature du tuteur légal. Aucun dessin ne sera ré-expédié à son auteur .

«Révélation de Joypad, que DEUS® lui a donné pour montrer à ses joueurs les choses qui doivent arriver bientôt, et qu'il fait connaître par l'envoi de son ange nommé magazine à ses lecteurs. «C'est ainsi que commence, ou presque, l'Apocalypse selon Saint Jean. Joypad, en prophète parmi les prophètes, ne pouvait résister à l'appel! A quoi pourrait bien ressembler votre Apocalypse selon Deus® , le jeu de Trad's® (dont vous avez trouvé de précieux exemplaires dans le précédent numéro)? En d'autres termes, car il convient d'être lorsque l'on parle de révélation (on voit comment ça à tourné lors de l'Inquisition !), nous vous invitons à créer vos propres créatures divines dans un concours de dessins, ayant pour thème les Dieux, et tout ce qui va avec avant le 31/1296 à : Concours Deus® Joypad . 2, rue Magenta. 10578 Marigny le Chatel.Cedex.







DEUS

Anim'paad

Ce mois-ci dans Anim'paad, une sélection de vidéos et de manga à se faire offrir pour Noël, un petit zoom sur le manga et les vidéos de Lodoss ainsi qu'un shopping de notre Banana San national à Tokyo sur les milliards de produits de la série culte Evangelion.

Les mangas du mois

Du côté des manga

Côté manga, c'est un petit peu pareil : énormément de suites, mais quelques nouveautés chez Glénat avec la sortie imminente de trois grands titres de Osamu Tezuka, le père des manga (dont nous vous reparlerons prochainement). Chez Tonkam, c'est la fin de Video Girl ; mais la suite très attendue de RG Veda et Tôkyô Babylon. Quant aux éditions Delcourt, elles nous amènent deux titres déjà très connus !

Nouveautés Delcourt

Après Mother Sarah, les éditions Delcourt nous proposent deux nouveaux titres déjà pré-publiés en kiosque dans Manga Collector. Le premier, c'est le manga de Lodoss (voir dossier pages plus loin). Le second, c'est Silent Mobius, un des manga les plus populaires de Kia Asamiya (Compiler). L'histoire raconte les aventures de six jeunes filles vivant dans un Tôkyô du futur en proie à des créatures surnaturelles. Elle sont à la tête d'une brigade spéciale surnommée l'A.M.P.D. Ce premier volume aux dessins parfois un peu simplistes n'est certes pas le meilleur, mais permet au moins de rentrer dans l'histoire. Nous n'y apprenons pas tout, et le passé assez mystérieux de nos six héroïnes semble ne se dévoiler que par morceaux. En fait, il nous fera patienter en attendant qu'un éditeur vidéo nous sorte un jour les deux grands films d'animation qui furent réalisés à partir de cette BD.



Sorties mangas VF :

TITRE	VOL	ÉDITEUR
Asatte Dance	4	Tonkam
Astro Boy	1	Glénat
Bastard	2	Glénat
Blackjack	1	Glénat
City Hunter	9	J'ai Lu
Docteur Slump	8	Glénat
Eden's Bowy	1	Kraken
Fly	9	J'ai Lu
Ghost in the shell	2	Glénat
Le Roi Léo	1	Glénat
Lodoss	1	Delcourt
Noritaka	5	Glénat
Sailormoon	10	Glénat
Silent Mobius	1	Delcourt
RG Veda	5	Tonkam
Saber Cats	1	Kraken
Seraphic Feather	1	Manga Player
Tokyo Babylon	4	Tonkam

Prévisions décembre :

TITRE	VOL.	ÉDITEUR
Celia	1	Tonkam
City Hunter	10	J'ai Lu
Fly	10	J'ai Lu
Video Girl Len	14	Tonkam
X	1	Tonkam

Fin de VGA

Video Girl Aï, c'est terminé ! Avec un treizième volume particulièrement émouvant. L'histoire finit-elle bien ? Pas bien ? Nous ne dévoilerons rien, dépêchez-vous de vous le procurer... Enfin, d'ici la fin de l'année sortiront très vite les deux volumes supplémentaires sur Video Girl Len, une petite histoire avec une autre video girl et d'autres personnages se déroulant quelques années plus tard. Mais que les fans de Masakazu Katsura se rassurent, Tonkam nous annonce pour janvier le premier volume de DNA2, autre série phare de l'auteur en cinq volumes.

Le grand livre de Dragon Ball

Le grand livre de Dragon Ball est ce qu'on appelle plus communément au Japon un Art-book, c'est à dire un recueil d'illustrations ou de croquis d'un auteur ou d'un dessin animé. Celui-ci est consacré à Dragon Ball et contient les dessins en couleur réalisés par Toriyama pour des couvertures de manga, des posters ainsi que ses premières planches couleurs. Il s'agit en fait du premier Art-book de la série des huit sortis l'année dernière au Japon. Certes, il n'y avait pas grand-chose à traduire hormis une interview à la fin ; mais il a l'avantage d'être vendu moins cher et de respecter le format original. Par contre, Glénat ne compte pas sortir les sept autres volumes, soit trop compliqués à adapter étant donné que la BD n'est pas finie en France, soit parce qu'ils se rapportent au dessin animé sur lequel ils n'ont aucun droit.

Seraphic Feather

Seraphic Feather est la première BD d'une toute nouvelle collection lancée en librairie par le mensuel Manga Player. Quasi inconnue du public français, cette BD aux dessins sympathiques vous emmènera dans un récit de science-fiction. Un jeune garçon doté de pouvoirs psychiques devra s'opposer à quelqu'un voulant utiliser à son profit la technologie d'un vaisseau spatial extraterrestre découvert sur la Lune. Tout serait plus facile s'il n'était pas tombé amoureux de la sœur de son ennemi...

L'éditeur nous annonce par ailleurs quelques autres titres beaucoup plus connus comme Magic Knight Rayearth, la grand succès d'heroic-fantasy de Clamp (Tokyo Babylon, X, RG Veda) et Wingman, la première BD de Masakazu Katsura (Video Girl Aï). Ces deux titres sortiront en janvier avec Rampou, une histoire de génie à la Aladdin revue par les Japonais, le tout en librairie.

Sorties vidéo :

Titre	Vol.	ST/DB	Éditeur
Blackjack	1	DB	AK Vidéo
Bubblegum Crisis	5	ST	Kaze
Cités d'Or	3	DB	AK Vidéo
Cités d'Or	4	DB	AK Vidéo
Galaxy Express	1	ST	Kaze
Gall Force	2	ST	Tonkam
Gunsmith Cats	3	DB	Kaze
Kishin Heidan	4	DB	Kaze
Lodoss	3	DB	Kaze
Macross II	3	DB	Kaze
Mermaid's scar	-	DB	AK Vidéo
Nuku-Nuku	2	ST	AK Vidéo
Réincarnations	3	ST	AK Vidéo
Salamandar	2	ST	Tonkam
Street Fighter II V	1	DB	Dynamic
Ushio & Tora	5	ST	Tonkam
Video Girl Aï	3	ST	Tonkam
You're Under Arrest	2	DB	AK Vidéo

Prévisions décembre :

Titre	Vol.	ST/DB	Éditeur
Bubblegum Crisis	6	ST	Kaze
El Hazard	3	DB	Kaze
Evangelion	1	ST	Dynamic
Genocyber	2	DB	Manga Vidéo
Golden Boy	3	DB	Kaze
Guyver	6	DB	Manga Vidéo
Héros de la galaxie	-	ST	Kaze
Macross Plus	3	DB	Manga Vidéo
Nuku-Nuku	3	ST	AK Vidéo
Tokyo Babylone	2	DB	Manga Vidéo

Les vidéos du mois

Pas énormément de nouveautés en matière de vidéo pour cette fin d'année. Beaucoup de suites et de fins de série, ce qui devrait nous donner un prochain flux de nouveautés pour janvier. Kaze Animation termine Golden Boy, Gunsmith Cats et Kishin Heidan, Manga Vidéo sort enfin ses nouveautés (les dernières dataient de septembre), Tonkam poursuite Gall Force, Ushio & Tora et termine Video Girl Aï et AK Vidéo prévoit quelques versions doublées de titres qui ont bien marché en sous-titré comme Blackjack, You're Under Arrest 2 et Reincarnations. On attend aussi impatiemment le début d'Evangelion en fin d'année chez Dynamic Vision.



© Shueisha / KSS

La sirène de Takahashi

Rumiko Takahashi est surtout connue en France pour avoir signé les manga de Lamu Maison Ikkoku/Juliette je t'aime et Ranma 1/2. Avec Mermaid's Scar qui sort chez AK Vidéo en version doublée, vous allez découvrir une autre facette de son talent. Tirée de petites histoires écrites sur le thème des sirènes, cette OAV aux dessins très soignés du studio Madhouse (Cyber City, Tôkyô Babylon, X...) raconte la vie d'un couple de jeunes gens qui sont immortels depuis qu'ils ont mangé de la chair de cette créature mythique. Ils parcourent le Japon en vivant cette situation du mieux qu'ils le peuvent, jusqu'au jour où ils vont rencontrer un petit garçon qui est dans le même cas qu'eux. Je ne vous raconte pas ce qui va se passer, mais ce sera plutôt sanglant ; et croyez-moi, on est très loin des parties de rigolade ou des problèmes de cœur des BD de madame Takahashi !



© R. Takahashi / Shokukan / Victor

Tokyo Babylone 2

Parmi les nombreuses nouveautés de chez Manga Vidéo, nous avons retenu le second volume de Tokyo Babylon. Aussi bien réalisé que le premier, il vous entraînera dans une lutte contre le crime et le surnaturel à travers le médium Subaru et une étrange voyante qui l'aidera à identifier le coupable. À ne pas rater non plus : le troisième et avant-dernier volume de Macross Plus !



Galaxy Express 999

Voici enfin en vidéo chez Kaze Animation, un des grands succès du cycle Cinémanga. Le film de Galaxy Express 999 figure parmi les meilleures œuvres de Leiji Matsumoto, l'auteur d'Albator et Queen Millenium. On oublie vite sa durée (2 heures) et ses dessins parfois un peu kitsch lorsqu'on est plongé dans cette histoire aussi étrange qu'entraînante. Tetsurô, un jeune garçon dont la mère a été tuée sur Terre, n'a qu'un seul rêve : voyager à bord du Galaxy Express 999, un train unique qui traverse l'espace vers la planète qui lui donnera la vie éternelle grâce à un corps de métal. Mais voilà, il n'a pas assez d'argent pour se payer le billet... Jusqu'au jour où il rencontre Maetel, une belle jeune fille qui lui offre le billet à condition qu'elle l'accompagne. Il accepte tout en sachant que cette proposition n'est certainement pas innocente... De nombreuses épreuves l'attendront, et nous aurons même la chance d'y retrouver Albator, Alfred (qui termine l'Arcadia /Atlantis) et Esmeralda.
Sachez enfin que le film sort à la fois en version doublée, et quelques semaines plus tard en version sous-titrée présentée dans un coffret.



Lodoss

Chronique d'un classique de l'heroic-fantasy

Deux ans après la sortie du premier volume du fameux dessin animé en version originale sous-titrée, Lodoss revient sur le devant de la scène avec, d'une part, la même série en version doublée pour séduire un public plus large, et d'autre part, la sortie du manga La dame de Falis chez Delcourt.

Tout commence par un roman

Ryô Mizuno est l'auteur de Lodoss. Pour une fois, un dessin animé n'est pas tiré d'un manga mais d'un roman publié chaque mois dans Dragon Magazine, un mensuel japonais dédié à l'heroic-fantasy et tout ce qui s'y attache (les jeux de rôles notamment). Il est illustré par Yutaka Izubuchi, créateur des robots de Patlabor, qui réalise de magnifiques dessins des personnages mais aussi de l'univers de Lodoss (monde médiéval, dragons et autres créatures fantastiques).



Très vite, ce récit remporte un grand succès ; c'est en 1990 qu'il est adapté en 13 épisodes de 30 minutes destinés au marché de la vidéo, par le célèbre studio Madhouse. Nobuteru Yûki (Gunnm, X, Weathering Continent) est chargé d'animer et redessiner les personnages créés par Izubuchi. Ainsi malgré une animation parfois un peu statique, il en ressortira un véritable petit chef-d'œuvre qui deviendra un classique du genre, souvent copié par la suite.

L'histoire

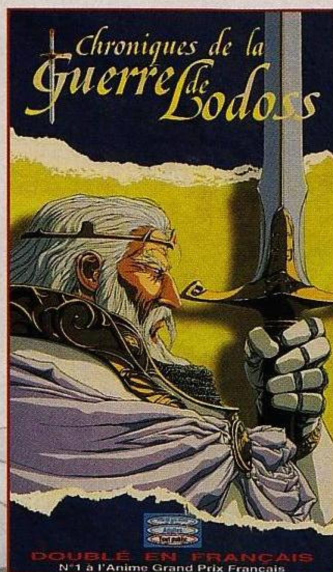
Elle réunit tous les éléments typiques des récits de Donjons et Dragons. Un groupe de six personnages va tenter de sauver l'île maudite de Lodoss en proie à des esprits maléfiques. Il y a Parn, le héros, un jeune chevalier plein d'espoir, Deedleet, l'elfe, Eto le moine, Ghim le nain, Woodchuck le brigand et Slayne le magicien. Chacun amènera son savoir et son expérience pour mener à bien sa mission. Si l'histoire n'a au fond rien de très original, son atout réside surtout dans la manière dont elle est traitée. Les personnages sont extrêmement bien développés et très vite attachants, tant du côté des gentils que du côté des méchants avec l'énigmatique Ashram dont la cause est aussi noble.

Lodoss, le dessin animé !



Après avoir conquis les fans en version originale sous-titrée, Kaze Animation a donc décidé de ressortir Lodoss en version doublée. Le doublage a été plutôt soigné, bien qu'il n'arrive pas tout à fait à retranscrire toute la magie des voix japonaises ; mais le pari était presque impossible... Autre bonus, une version française des génériques de début et fin a été faite : elle alterne, selon les épisodes, la chanson originale et la version karaoké ! Rappelons que la série compte 6 volumes, à raison de deux épisodes par cassette (excepté le premier qui en compte trois). Déjà deux volumes sont disponibles en doublé, le troisième sortira en décembre. Si vous préférez les V.O. sous-titrées, dépêchez-vous de vous les procurer car elles ne seront pas rééditées et deviendront vite des collectors !

"Une version française pour que le grand public découvre Lodoss..."



Lodoss, le manga !

Il existe au moins trois manga différents inspirés de Lodoss. Tous sont nés après le roman et après le dessin animé, et résultent un peu de son succès. Pour notre plus grand bonheur, Delcourt a choisi de publier La dame de Falis, le plus réussi et le plus joli graphiquement parlant. Ce premier volume rassemble l'intégrale de ce qui est paru à ce jour au Japon. Il s'agit par ailleurs de la même BD parue cet été dans le mensuel Manga Collector en kiosque, si ce n'est que l'impression et le papier sont ici de meilleure qualité.

Ce manga ne reprend pas du tout l'histoire du dessin animé. En fait, l'action se déroule bien des années avant. Elle développe un peu les origines de l'île de Lodoss et les premiers combats qui opposèrent jadis les forces maléfiques aux personnages comme le roi Beld ou Wort le magicien. On les retrouvera d'ailleurs plus tard dans les vidéos, mais en beaucoup plus âgés. Tout commence lorsqu'un duc du sud de l'île, pensant récupérer un certain pouvoir, offre sa propre fille en sacrifice et libère une armée de monstres qui sème la terreur sur l'île. Flaus, la grande prêtresse du dieu Falis, a pour mission de ramener l'ordre et la paix dans le royaume. Aidée de quelques mercenaires, elle devra mener un long et périlleux combat.





Comme la série en vidéo, ce manga devrait séduire les amateurs d'histoires de dragons, et autres créatures de ce genre. Il pourrait même séduire des fans de jeux de rôles qui ne sont pas spécialement branchés manga. De même, il est possible que tous les fans de manga n'y trouvent pas forcément leur compte, à cause d'une histoire où l'on est vite perdu si on n'en connaît pas les rouages.

Flash

AU PAYS DES SUSHI...

- Shingo Araki et Michi Himeno (dessinateurs de Saint Seiya, Kojirô, Babel II) terminent actuellement un film d'animation qui sortira en décembre au cinéma. Son titre : Kindaichi shônen no jikenbo (Les enquêtes du jeune Kindaichi), est un manga très célèbre au Japon.
- Le nouveau film d'Orange Road/Max et compagnie vient de sortir au cinéma au Japon.
- Sortie également du film de Blackjack dont l'histoire commence à Atlanta lors des Jeux olympiques.
- Une nouvelle OAV de Galaxie Fraulein Yuna vient de sortir en vidéo.
- Akino Arai (Lodoss, Macross Plus) chante le générique de l'OAV tirée du jeu Panzer Dragoon.
- Une suite à El Hazard verra le jour au Japon en 97. Il s'agira de quatre nouvelles OAV.
- Sortie en vidéo de Homa Hunter Lime, une série d'OAV dessinée par Atsuko Nakajima (Ranma 1/2) qui était aussi un jeu sur PlayStation.



AU PAYS DES ESCARGOTS...

- Le manga Mai the psychic girl de Ryoichi Ikegami (Crying Freeman, Sanctuary) vient de sortir en kiosque chez Semic, éditeur de comics. Également disponible, Xenon de Masaomi Kanzaki (auteur du manga de Street Fighter II).
- Dragon Ball GT devrait arriver, ces vacances-ci, sur TF1.
- Le film Ghost in the shell sortira bien au cinéma en France. Ce sera en janvier, sous l'œil expert de Christophe Gans (Crying Freeman).
- Le film drôle et populaire de Slayers, véritable parodie des dessins animés d'heroic-fantasy, devrait sortir vers avril chez AK Vidéo.
- C'est en décembre que sortira le premier volume de Atoragon, une série d'OAV dessinée par Yoshikazu Yasuhiko (Venus wars) chez Tonkam Vidéo.
- Dargaud qui vient de sortir des manga coréens, compte réaliser le manga très attendu de Saint Seiya (alias Les chevaliers du zodiaque).



Evangelion

Future série culte ? C'est à la fin de l'année que sortira, chez Dynamic Vision, la première cassette de la fameuse série dont tout le monde parle au Japon, Evangelion. Chaque cassette contiendra trois épisodes en version originale sous-titrée.



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo



Souvenez-vous...

Comment ? Il y en a encore qui ne connaissent pas Evangelion ? Faut vous mettre à la page car il s'agit d'une des meilleures séries TV que le Japon ait produites depuis pas mal d'années. Bon, en France, elle ne sortira que directement en vidéo : en effet, plus aucune chaîne ne veut passer de série japonaise ; mais cela ne nous empêchera pas d'en profiter. Cette série est née dans les studios Gainax, la même équipe qui avait déjà réalisé trois grands classiques : la série Nadia le secret de l'eau bleue, le film Les ailes d'Honnéamise et la série vidéo Gunbuster (inédites encore en France).

Keskispass ?

Dans le premier épisode, on fait la connaissance de Shinji, un jeune garçon de 14 ans contacté pour rejoindre la Nerv, un étrange institut scientifique près de Tokyo où il va retrouver son père qu'il n'a pas vu depuis trois ans. Les retrouvailles sont plutôt froides ; et très vite, on lui confie le pilotage d'un robot très spécial, à la forme humaine, baptisé Evangelion. En un rien de temps, il se retrouve à combattre une créature qu'on appelle un «Ange». Que de mystères pour un premier jour... Qui sont des Anges ? D'où viennent-ils ? Pourquoi a-t-on construit des robots ? Pourquoi est-il le seul à pouvoir le piloter avec Rei, une jeune fille au comportement très spécial qui était malade ? Une ribambelle de questions dont les auteurs ne nous dévoileront qu'une partie des réponses à travers 26 épisodes aux multiples rebondissements...

Sans pour autant tout vous dire, rappelons quelques faits pour situer l'action de cette histoire. En l'an 2015, une énorme météorite a provoqué de grands cataclysmes sur Terre en tombant en plein pôle Sud. Non seulement le niveau des mers est brusquement monté suite à une fonte des glaces, mais cette chute a aussi provoqué des changements de saisons, de climats qui ont profondément changé la vie sur la Terre. Heureusement, l'Homme a survécu et se remet lentement de cette tragédie. C'est apparemment dans le but d'étudier ces problème que fut créé l'institut ou travaille le professeur Gendô, le père de Shinji. Mais ceci n'explique toujours pas l'apparition des Anges, une sorte de grands robots détruisant tout sur leur passage. Auraient-ils un lien avec la catastrophe ? C'est très possible et quasi sûr, mais lequel... ?



C'est un énorme succès au Japon, nous espérons qu'il en sera de même en France. Actuellement, deux films sont en préparation pour 1997. Le premier sera un remake des deux derniers épisodes, très controversés au Japon de par le peu de réponses qu'ils amènent aux nombreuses questions que pose la série. Le second sera une suite. Autant vous le dire maintenant, Evangelion n'est pas une série conventionnelle où à la fin les gentils gagnent ou perdent. C'est une véritable réflexion du réalisateur, Hideaki Anno, sur le monde, qui peut donner lieu à plusieurs interprétations ; mais nous n'en dirons pas plus, nous aurons l'occasion d'en reparler au moment de sa sortie en français...

Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

Evangelion : le shopping de Noël

C'est Noël ! Époque des batailles de boules de neige, des sapins nains kitsch qui perdent leurs épines, et des cadeaux. Justement, parlons-en des cadeaux ! J'ai voulu jouer les pères Noël, j'ai chaussé ma hotte et suis allé faire un petit tour dans les boutiques de Tokyo, afin de ramener le shopping de l'otaku nippon.

Au programme, Evangelion bien sûr! C'est l'Animé qui cartonne le plus à Tokyo. Même si le grand public ne le connaît pas encore vraiment - il est sorti actuellement uniquement en série Animé à la télé, et en vidéo et LD, c'est-à-dire sur des supports pour fans d'Animé. La sortie prochaine en salles de cinéma devrait booster sa popularité. D'ailleurs, vous pouvez en avoir un petit aperçu dans la cassette qu'on vous offre dans ce numéro. Après avoir passé des journées à traîner dans toutes les boutiques et magasins spécialisés de la capitale de l'archipel nippon, voici le shopping le plus exhaustif du genre ! On peut diviser les objets en trois catégories. Il y a d'abord tout ce qui est manga. Je ne présenterai pas dans ces pages les cassettes vidéo, dont la version française est désormais en vente, et les LD, qui reprennent le dessin animé, mais plutôt les manga plus ou moins "exotiques" mais toujours étroitement liés à l'univers d'Evangelion. Puis il y a ce qu'on appelle les "Kito", ou Garage Kit. Il s'agit de modèles en plastique à monter soi-même, de maquettes ou encore de personnages tirés de l'Animé à décorer soi-même ou juste à collectionner. Enfin, on trouve la cohorte de gadgets divers et variés à l'effigie d'Evangelion.

Le Film

Le film sortira au printemps 1997. Baptisé Evangelion Shito Sensei, jeu de mot que l'on peut traduire par Mort et Résurrection, il reprendra les épisodes de l'Animé, avec quelques variantes à partir de l'épisode 20. Ainsi, dans le volet 23, Rey ne meurt plus. Et bien sûr les épisodes 25 et 26, qui avaient causé un véritable scandale (voir plus bas), ont été refaits. Le film devrait durer deux heures environ.

Les manga officiels

Il y en a deux sortes : ceux qui sont tirés du dessin animé, et qui sont donc illustrés par des images reprises de l'Animé. Et puis il y a un manga, dessiné par un des character designers de Gainax, Yoshiyuki Sadamoto.

Le manga tiré de l'Animé



Le manga officiel made in Gainax



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

Les manga officieux

Ils sont très variés, autant dans leur style graphique que dans leur style littéraire. Ils regroupent généralement une série de courtes histoires, le plus souvent d'auteurs et de styles différents. Cela va des histoires d'horreur aux Shojos (scénarios romantiques). Mais la plupart sont en fait des manga humoristiques, qui reprennent les traits de caractère des personnages d'Evangelion, et les accentuent ou les déforment.



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo



Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

Evangelion par un Otaku



Yasuhiro Yariga est ce qu'on peut appeler un Evangelion Otaku. Il possède toutes les cassettes vidéo de l'Animé, des tas de goodies ; et dès qu'une revue paraît avec un article consacré à Evangelion, il se rue chez le libraire pour en faire l'acquisition.

"Les fans d'Evangelion sont assez variés au Japon. Il y a tout d'abord les mordus d'Animé qui apprécient Evangelion pour la qualité des animations, la beauté des scènes, les héroïnes "kawai" et l'histoire. Il y a également un groupe plus âgé, composé de personnes attirées par le côté intellectuel du scénario, les métaphores qui parsèment l'Animé. Enfin, il y a les fans de science-fiction et de design de robots futuristes. Mais actuellement, les admirateurs de la série, très nombreux, sont surtout des otakus, et de sexe masculin en grande majorité.

Les rapports entre les otakus et Gainax ne sont pas toujours roses. Gainax a commencé à diffuser son Animé à la télé à partir du mois d'octobre 1995 jusqu'en mars 1996. Les deux derniers épisodes (25 et 26) ont été "sabotés" : Gainax n'ayant plus assez de temps, s'est contenté de finir l'histoire d'Evangelion à l'aide de simples monologues. Les fans ont failli tout casser, et devant le tollé général, Gainax a promis de refaire les épisodes qui posent problème, pour la version cassette-video/Laser Disc."

Les goodies

Il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses. Bien que destinés en priorité aux fans de la série, qui sont prêts à les acquérir à n'importe quel prix, ils ont tendance à être plutôt chers.



Un puzzle qui sert d'horloge une fois terminé.



Papier à lettres



Trousse

Porte-cartes

Cube en bois comportant des tampons qui reprennent les visages des personnages principaux.



Tapis de souris

Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

EVANGELION ET JEUX VIDÉO

Gainax a bien créé un jeu pour PC à partir d'Evangelion. D'autre part, Sega a commercialisé un "Interactive Movie" sur Saturn, basé sur l'Animé. Il est cependant probable qu'avec la sortie du film, et le succès grandissant au Japon, un éditeur se lance à nouveau dans la réalisation d'un jeu vidéo. Qui sait ?

Les garages-kit

En plastique ou en résine, ils peuvent être montés ou juste peints et décorés. Il y en a de toutes les tailles, et de tous les genres. Pour Evangelion, on peut les séparer en deux groupes : les mecha (anges, Eva...) et les personnages.





Evangelion : © Gainax / Movic / TV Tokyo

EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON GRATUITE 24/48 H

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + 1PAD + CD DEMO	1490 F
JOYPAD SONY	199 F
JOYPAD TURBO	169 F
ASCIIPAD	249 F
FIGHTERSTICK (ARCADE)	399 F
MULTIPLAYER	249 F
MEMORY CARD	189 F
CABLE LINK	169 F
CABLE PERITEL	169 F
VOLANT+PEDALIER	469 F
JOYPAD ANALOGIQUE SONY (SIM DE VOL)	429 F
MEMORY CARD 120 BLOCS	329 F

A IV GLOBAL	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ADIDAS POWER SOCCER	369 F
ALIEN TRILOGY	349 F
ALONE IN THE DARK	349 F
ANDRETTI RACING	365 F
AQUANAUTS HOLLYDAY	349 F
ARCADE GREATEST HITS	199 F
AREA 51	369 F
ASSAULT RIGGS	349 F
BEDLAM	349 F
BIG HURT	349 F
BLACK DOWN	349 F
BLAM! MACHINEHEAD	349 F
BLAST CHAMBER	349 F
BROKEN SWORD	349 F
BURNING ROAD	369 F
BUST A MOVE 2 ARCADE	349 F
CASPER	349 F
CHEESY	349 F
CHRONICLES OF THE SWORD	349 F
CRASH BANDICOOT	369 F
CRIME WAVE	349 F
CRITICOM	299 F
CYBERIA	349 F
D	299 F
DARK STALKERS	349 F
DAVIS CUP	349 F
DESCENT	349 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
DESTRUCTION DERBY 2	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
DISCWORLD	299 F
DOOM	349 F
EARTHWORM JIM 2	349 F
EXCALIBUR	369 F
EXTREME GAMES	349 F
EXTREME PINBALL	349 F
F-111 AGILE WARRIOR	349 F
FADE TO BLACK	369 F
FIFA 96	249 F
FINAL DOOM	369 F
FORMULA ONE	379 F
GALAXIAN 3D	349 F
GALAXY FIGHT	349 F
GRID RUN	349 F
HARDCORE 4X4	369 F
HEXEN	369 F
HI-OCTANE	299 F
HULK 2	349 F
HYPER TENNIS	349 F
IMPACT RACING	349 F
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	369 F
IRON MAN XO	349 F
IRON & BLOOD	349 F
JOHN MADDEN 97	369 F
JOHNNY BAZOOKATONE	299 F
JUMPER FLASH 2	369 F
JUPITER STRIKE	299 F
KRAZY IVAN	299 F
LOADED	299 F
LONE SOLDIER	299 F
MAGIC CARPET	349 F
MEGAMAN X3	349 F
MICKEY WILD ADVENTURE	349 F
MICROMACHINES 3	349 F
MORTAL COMBAT TRILOGY	369 F
MOTORTOON 2	349 F
MYST	349 F
NAMCO MUSEUM VOL 2	349 F
NAMCO MUSEUM VOL 3	349 F
NAMCO PRIME GOAL	349 F
NAMCO SMASH COURT	349 F
NASCAR 96	349 F
NBA HANG TIME	349 F
NBA IN THE ZONE	349 F
NBA JAM TE	249 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	369 F
NFL GAME DAY	349 F
NFL QUATERBACK 97	349 F
NHL FACE OFF	349 F
NHL POWERPLAY 96	349 F
OFFENSIVE	349 F
OLYMPIC GAMES	349 F
OPEN ICE	349 F
PANZER GENERAL	349 F
PENNY RACER	329 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	369 F
PHILOSOMA	349 F
PITBALL	349 F
PLAYER MANAGER	349 F
PO'ED	349 F
POWERSERVE	299 F
PROJECT OVERKILL	369 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAGING SKIES	349 F
RAIDEN PROJECT	299 F
RAYMAN 2	369 F
RE-LOADED	349 F
RESIDENT EVIL	369 F
REVOLUTION X	299 F
RIDGE RACER	349 F
RIDGE RACER REVOLUTION	369 F
ROAD RASH	369 F
ROBOTRON X	349 F
SAMPRAS EXTREME	349 F
SEA BASS FISHING	349 F
SHELLSHOCK	349 F
SHOCKWAVE ASSAULT	349 F
SIM CITY 2000	349 F
SKELETON WARRIORS	349 F
SOVIET STRIKE	369 F
SPACE HULK	369 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F
STARBLADE ALPHA	349 F
STAR GLADIATOR	349 F
STEEL HARBINGER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
STREET RACER	369 F
SUIKODEN	349 F
SUPERMOTOCROSS	349 F
SYNDICATE WARS	369 F
TEKKEN 2	369 F
THE RAVEN PROJECT	349 F
THEME PARK	349 F
THUNDERHAWK 2	349 F
TILT	349 F
TIME COMMANDO	369 F
T-MEK	349 F
TOMB RAIDER	369 F
TOSHIDEN	349 F
TOSHIDEN 2	369 F
TOTAL NBA 96	369 F
TRANSPORT TYCOON	349 F
TRUE PINBALL	369 F
TWISTED METAL	349 F
VIEWPOINT	369 F
VICTORY BOXING	349 F
VIRTUAL GOLF	349 F
VIRTUAL OPEN TENNIS	349 F
WARHAMMER	369 F
WARHAWK	349 F
WHIZZ	349 F
WILD ANIMAL OLYMPICS	349 F
WING COMMANDER 3	369 F
WIPE OUT 2097	369 F
WORMS	349 F
WRECKING CREW	369 F
WRESTLEMANIA	249 F
X2	349 F
X-COM	299 F
X-MEN	349 F
ZERO DIVIDE	349 F
ZIDANE FOOTBALL	349 F

SATURN

CONSOLE + 1 PAD + MEMOIRE	1490 F
JOYPAD SATURN	169 F
VIRTUA STICK (ARCADE)	289 F
CARTE MPEG (VIDEO)	999 F
CD PHOTO	199 F
MULTIPLAYER	249 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	189 F

ALIEN TRILOGY	369 F
AREA 51	369 F
ATHLETE KINGS	349 F
BAKU BAKU	329 F
BEDLAM	349 F
BLAM! MACHINEHEAD	349 F
BLAST CHAMBER	349 F
BLAZING DRAGON	359 F
BREAK POINT TENNIS	349 F
CASPER	349 F
CYBERIA	349 F
DARIUS 2	349 F
DAYTONA USA 2	369 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
DIGITAL PINBALL	229 F
DISCWORLD	349 F
DOOM	369 F
EARTHWORM JIM 2	349 F
EURO 96	369 F
FIFA 96	249 F
FIGHTING VIPERS	349 F
GALAXY FIGHT	299 F
GUARDIAN HEROES	349 F
HANG ON	349 F
HARDCORE 4X4	369 F
HEXEN	369 F
HIGHWAY 2000	349 F
HULK 2	349 F
IMPACT RACING	349 F
JOHN MADDEN 97	369 F
JOHNNY BAZOOKATONE	299 F
LE MANOIR DES AMES PERDUES	299 F
MAGIC CARPET	369 F
MICROMACHINES 3	359 F
NEED FOR SPEED	369 F
NFL QUATERBACK 96	369 F
NHL POWERPLAY 96	349 F
NIGHT WARRIORS	349 F
NIGHTS + ANALOG PAD	469 F
OLYMPIC GAMES	349 F
OLYMPIC SOCCER	349 F
PANZER DRAGON 2	389 F
PINBALL GRAFFITI	349 F
RAYMAN	369 F
RAYMAN 2	369 F
RE-LOADED	349 F
ROAD RASH	369 F
SEA BASS FISHING	349 F
SHELLSHOCK	339 F
SIM CITY 2000	359 F
SKELETON WARRIORS	349 F
SPACE HULK	369 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F
STORY OF THOR 2	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
STREET RACER	369 F
SUPER MOTOCROSS	369 F
THEME PARK	349 F
THREE DIRTY DWARVES	369 F
THUNDERHAWK 2	329 F
TILT	349 F
TOMB RAIDER	369 F
TOSHIDEN REMIX	339 F
TRUE PINBALL	349 F
TUNNEL B1	369 F
ULTIMATE MORTAL COMBAT 3	339 F
VALLORA VALLEY GOLF	299 F
VIRTUA COP 2	369 F
VIRTUA COP 2 + GUN	449 F
VIRTUA FIGHTER 2	369 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	369 F
VIRTUAL GOLF	349 F
WHIZZ	349 F
WILD ANIMAL OLYMPICS	349 F
WING ARMS	299 F
WIPE OUT	349 F
WORLD CUP GOLF	349 F
WORLWIDE SOCCER 97	349 F
WORMS	349 F
X-MEN	369 F
X2	369 F

SUPER NINTENDO

MULTIPLAYER	159 F
BATTLE CLASH	149 F
BATMAN FOREVER	299 F
BLACKHAWK	299 F
DEMOLITION MAN	369 F
DEMON'S CREST	369 F
DONKEY KONG COUNTRY	369 F
DONKEY KONG COUNTRY 2	449 F
DOOM	299 F
EARTHWORM JIM 2	299 F
FIFA SOCCER	299 F
FIFA 96	349 F
FOREMAN FOR REAL	299 F
FLINSTONES	299 F
INTERNATIONAL SOCCER DELUXE	449 F
KILLER INSTINCT	229 F
LOST VIKINGS	199 F
METAL COMBAT	149 F
MORTAL COMBAT 3	379 F
MYSTIC QUEST	189 F
NBA JAM TE	299 F
NBA LIVE 96	349 F
NHL HOCKEY 96	369 F
PAC ATTACK	199 F
PACMAN 2	189 F
POWER RANGERS 2	369 F
PSG	349 F
PUTTY SQUAD	299 F
SUPER MARIO WORLD	249 F
SUPER MARIOWORLD 2	449 F
SUPER PUNCH OUT	199 F
TINTIN AU TIBET	449 F
THEME PARK	349 F
TOY STORY	399 F
UNIRALLY	169 F
URBAN STRIKE	299 F
WATERWORLD	299 F
WEAPON LORD	329 F
YOSHI SAFARI	169 F

MEGADRIVE

BATMAN FOREVER	199 F
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	239 F
EARTHWORM JIM 2	299 F
ECCO 2	149 F
FIFA 96	349 F
GAUNTLET IV	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
KAWASAKI SUPERBIKE	199 F
LIGHT CRUSADER	299 F
MISS PACMAN	199 F
MICROMACHINES 96	299 F
MORTAL COMBAT 3	299 F
NBA JAM TE	299 F
NHL HOCKEY 96	339 F
LES SCHTROUMPFS	299 F
PINOCCHIO	389 F
POCAHONTAS	389 F
SONIC ET KNUCKLES	199 F
SUPER SKIDMARKS	299 F
TAZMANIA 2	129 F
TOY STORY	299 F
WORMS	269 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
03 29 42 68 74

PAR COURRIER : EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom : .... Prénom : ....

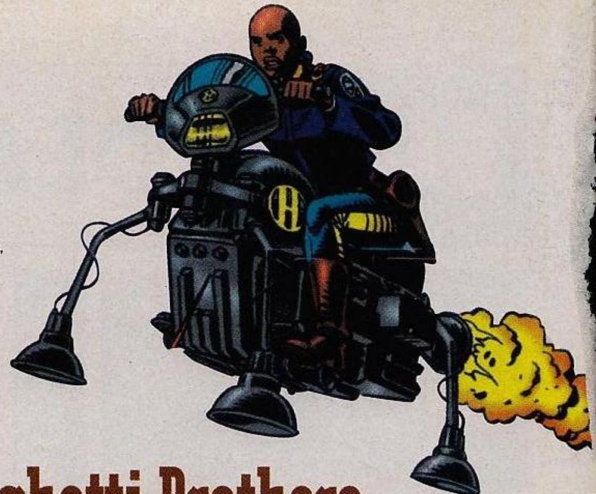
Adresse : ....

Code Postal : .... Ville ....

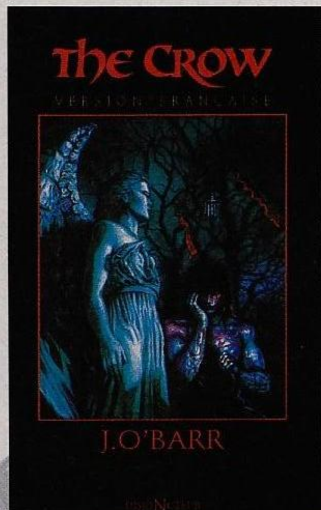
Tél :(Mention Obligatoire) .... Pays : ....

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES **Port :**	**GRATUIT**
Total :	

Comics



Noir c'est noir, ce mois-ci dans Comics News. Noir comme la couleur du corbeau de «The Crow», comme la peau de Martha Washington et comme les nouvelles de «Spaghetti Brothers». Sans oublier le côté obscur de la Force dans le nouveau cycle de «Star Wars».







The Crow

The Crow : pour beaucoup d'entre vous, cette œuvre baroque, violente et romantique, est devenue un film culte. Réalisée par Alex Proyas, immortalisée par l'interprétation «habitée» de Brandon Lee (malheureusement décédé pendant le tournage), cette histoire est aujourd'hui disponible en bande dessinée. L'auteur, celui par qui tout a commencé, se nomme J. O'Barr et c'est l'inventeur d'Éric Draven, un jeune homme fou amoureux de sa femme, qui revient sur terre un an après sa mort pour se venger de ceux qui l'ont tué lui et sa femme. Une œuvre forte, unique dans l'univers du comics. Au total, 244 pages de bonheur et une plongée dans les ténèbres qui vous poursuit pendant longtemps.
(Éditions Disjoncteur-99 F)

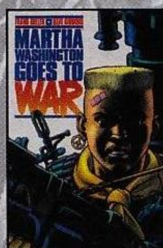


Spaghetti Brothers



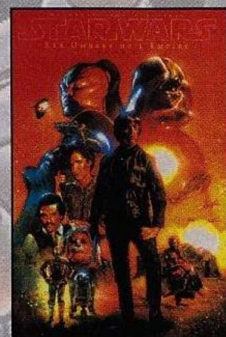
Un curé, une actrice, un flic, un gangster et une femme au foyer plutôt particulière : tels sont les membres de «Spaghetti Brothers» tome 4, qui regroupe 24 histoires courtes ayant pour dénominateur commun ... le meurtre ! Et sous toutes ses formes. C'est drôle, féroce, noir et plein d'action.
(Éditions Vents d'Ouest-78 F)

Martha Washington



Duo de choc pour ce chef-d'œuvre de la bande dessinée américaine. Au scénario, Frank Miller, dessinateur-scénariste qui a su donner une seconde vie à Batman dans «Dark Night» et relancer la carrière de certains super-héros comme Daredevil. Au dessin, Dave Gibbons, qui a illustré ce que beaucoup considèrent comme l'histoire la plus aboutie de super-héros : les Watchmen. Ensemble, ces deux créateurs de génie ont imaginé le personnage de Martha Washington, une femme soldat plongée dans le futur au cœur de la deuxième guerre de Sécession. Plus de 120 pages d'action, de suspense, de rebondissements pour ce formidable hymne à la vie.
(Éditions Dark Horse-99 F)

Les Ombres de l'Empire



Ce premier volume d'une histoire prévue en deux tomes se déroule directement après l'«Empire Contre-Attaque». On y retrouve donc tous les personnages familiers de la série comme Luke Skywalker, Chewie, la princesse Leia, Darth Vader, Lando... et Han Solo toujours congelé dans un bloc de carbonite ! Ce dernier est possédé par Bobba Fett, un chasseur de primes qui veut livrer Solo à Jabba the Hutt (vous savez, la grosse grenouille hideuse). Une bonne manière de patienter en attendant le retour de "Star Wars" au cinéma, prévu au mois de mai prochain.
(Éditions Dark Horse-60 F)

Par Éric Pavon

À la carte

Le complément illustrateurs

Joypad a fouillé dans ses archives de cartes pour trouver les meilleurs illustrateurs ayant collaboré à Guardians. Ces deux auteurs possèdent en effet leur propre collection de cartes (en import uniquement !). Tous les deux dans le genre heroic-fantasy, mais dans deux styles différents. Appréciez plutôt :

Keith Parkinson

Chaque peinture possède une profondeur et une luminosité qui nous transportent dans des contrées magiques.





Mike Ploog

Son trait caricatural nous plonge dans le fantastique le plus fou et donne vie aux rêves.

L'île de la Dague

Premier supplément à Guardians (sorti en même temps que le jeu de base en français). Pour agrémenter vos armées de pirates et de trésors.

Éditeur : Descartes



Guardians

Oyez ! Oyez ! Lecteurs de Joypad. Vous aimez les jeux de stratégie, vous aimez prendre plaisir à un jeu, et qui plus est vous êtes collectionneur de belles cartes... Guardians est fait pour vous.

Ce jeu a été créé pour être beau, amusant et intéressant : il l'est. Cinq artistes en vogue aux États-Unis l'ont illustré (Brom, Don Maitz, Keith Parkinson, Mike Ploog et James Warhola) et en ont fait un véritable plaisir pour les yeux. Il s'agit donc d'un jeu de carte de stratégie dont l'action se place dans "le passé véritable de notre Terre". Chaque joueur incarne un Vierkuns (un puissant mystique, quoi) protégé par un Guardian (sorte de Dieu). Chaque Vierkuns se sert des armées et des objets magiques contenus dans son paquet de base pour affronter l'adversaire. À part exécuter l'autre sur place, le but est de conquérir les six espaces disponibles sur l'aire de jeu (d'où la bonne dose de stratégie).

Les règle sont très complètes, illustrées et le système de jeu permet de jouer à deux ou à quatre. Autre point positif : un seul starter suffit pour commencer à jouer. À essayer absolument.

Éditeur : Descartes

PREVIEW

Battle Tech

Imaginez... XXIe siècle, vous êtes aux commandes d'un robot de plus de 9 mètres de haut et de 100 tonnes, la bataille fait rage autour de vous... et bien sûr, la seule chose que vous ayez en tête, c'est d'exterminer l'armée adverse !

Ce n'est plus un rêve, c'est Battle Tech, le nouveau jeu de cartes de Wizard of the Coast. Ce jeu, riche de plus de 350 cartes, qui restitue l'ambiance du jeu de plateau distribué par FASA, devrait sortir courant novembre. Alors tenez-vous prêt à diriger votre armée de Battle Mechs.

Éditeur : Wizard of the Coast



Par Serge Février

ASTUCES

Précieusement vôtre, Kendy

S'il est vrai que le trop-plein de nos astuces ait pu en agacer quelques-uns (la perfidie de certains est décidément sans limite), elle n'avait pour but que de susciter en vous des satisfactions légitimes de joueur assoiffé de bons conseils en tout genre. En ce mois précieux de décembre et de langueur monotone, la douceur réconfortante apportée par les astuces du mois en feront se pâmer plus d'un. Mais, suffit ! Coupons court à toutes ces élucubrations interminables et penchons-nous plutôt sur le menu concocté par nos soins : au programme des tips d'enfer pour WipEout 2097, Tunnel B1, Motor Toon GP 2, Shellshock...

MOTOR TOON GP 2
PLAYSTATION



"4e43" apparaîtra sur l'écran.

POUR AVOIR LES GOODIES

Sur le menu principal, mettez le curseur sur "Goodies" puis validez-le. Une fois entré dans ce menu, faites les manipulations suivantes selon le goodie que vous désirez activer.
Pour avoir de nouveaux persos, maintenez L1 et pressez Select, maintenez L1+L2+R2 ; puis pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select. L'indication "Extra Characters" apparaîtra alors.

POUR AVOIR DE NOUVELLES PISTES

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1 et pressez Select, maintenez R1 et pressez Select, maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select. L'indication "Additional Tracks" apparaît alors.



"4154" apparaîtra sur l'écran.



"5443" apparaîtra sur l'écran.

TANK COMBAT

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1+R1 puis pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select, maintenez L1 puis pressez Select, maintenez R1+R2 puis pressez Select. L'indication "Tank Combat" apparaîtra alors.

POUR AVOIR DES OPTIONS INÉDITES

Sur le menu principal, mettez le curseur sur "Options" puis maintenez simultanément les boutons L1+L2+R1+R2, puis validez avec l'un des boutons du paddle. Une fois dans le menu des options, faites Bas pour faire défiler les nouvelles options.



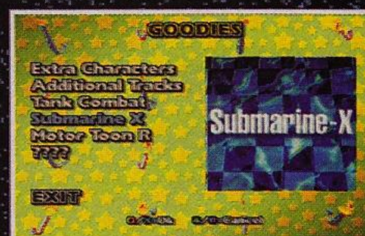
Faites L1+L2+R1+R2 puis validez avec l'un des boutons du paddle.



Voici les nouvelles options.

SUBMARINE-X

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1+R1 et pressez Select, maintenez R1+R2 et maintenez Select, maintenez L1+R1 puis pressez Select, maintenez L2 et pressez Select. L'indication "Submarine X" apparaîtra alors.



"5358" apparaîtra sur l'écran.



"4631" apparaîtra sur l'écran.

MOTOR TOON "R"

Une fois dans le menu "Goodies", maintenez L1 et pressez Select, maintenez L1+R2 et pressez Select, maintenez R1+R2 et pressez Select, maintenez R1 et pressez Select. L'indication "Motor Toon R" apparaîtra alors.

TIME COMMANDO
PLAYSTATION

LES CODES

DEPUQLDH
KWAASDCQ
QZHKWS-KR
MJQUBLGR
HQACDLDD
BZDMJJJD
TKSFATHN
HWLFRXJD

TIME COMMANDO
JVZZRCBP
KWAASDCQ
LXBBTEDR

CYBERSPEED
PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC "DAISY THE COW"

Allez dans le menu des options et sélectionnez "Load". Une fois dans le menu des Passwords, entrez LLLLLLELLLLLL puis pressez le bouton Start. Vous commencerez alors la course avec ce nouveau vaisseau.

FADE TO BLACK
PLAYSTATION

Pour pouvoir activer les cheats suivants, vous devrez tout d'abord aller dans le menu des Passwords et entrer le code qui suit : ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Une fois cela fait, vous pourrez entrer un second code selon le cheat mode que vous désirez activer.



SÉLECTION DU STAGE
Entrez le code suivant : ●, ●, ▲, ✖, ■, ■. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie. Une fois cela effectué, faites Pause en pressant le bouton Start et mettez-vous sur l'option "Resume". Pressez sur le bouton ●, puis faites Droite avec la manette afin de choisir votre niveau ou Gauche pour redescendre dans les niveaux inférieurs.



Entrez ce code puis commencez une partie.



En pleine partie, faites Pause puis Rond.

MOVIE PLAYER
Entrez le code suivant : ■, ✖, ●, ▲, ●, ✖. Cette option vous permettra de regarder toutes les démos du jeu ainsi que la démo inédite qui apparaît seulement si vous terminez le jeu avec ou sans la femme.



BOUCLIER ILLIMITÉ
Entrez le code suivant : ■, ●, ●, ■, ▲, ✖. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie, vous ne pourrez plus mourir.




Vous êtes maintenant en highlander !

NO DIE MODE
Entrez le code suivant : ▲, ✖, ▲, ▲, ■, ●. "INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie.



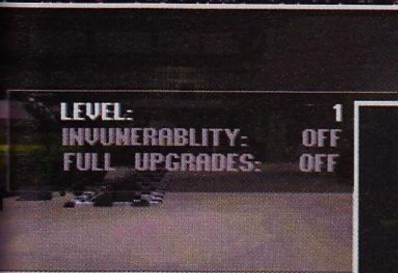
RISE OF THE ROBOT 2
PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC VITRIOL
A l'écran de sélection des personnages, faites Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Bas.

SHELLSHOCK
PLAYSTATION

POUR ACCÉDER AU DEBUG MODE
Sur l'écran-titre, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite, ■. Si tout baigne, vous entendrez un petit son ! Cette option vous permettra de choisir les niveaux, de bidouiller les crédits...

POUR ETRE INVINCIBLE
Commencez une partie, puis pressez simultanément les boutons Start+Select pendant plus de trois secondes afin de revenir sur l'écran-titre. Ensuite, faites Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, ▲. Si tout baigne, vous entendrez un petit son !

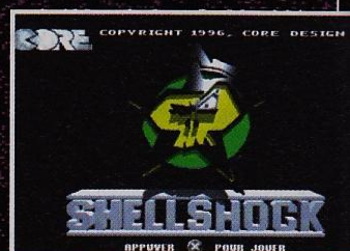


Faites la manip' sur cet écran.



Voici le menu du debug mode.


Commencez une partie, puis faites Start+Select.



Faites la manip'.

ASTUCES

SLAM 'N JAM 96
PLAYSTATION

ATTENTION, TOUTES LES MANIPULATIONS SONT À EFFECTUER SUR CET ÉCRAN !

POUR JOUER AVEC DES JOUEURS GRANDS ET MAIGRES
Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, pressez plusieurs fois simultanément les boutons ✖+R1, et ce, jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.



POUR JOUER AVEC DES TETES ENORMES
Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, pressez plusieurs fois simultanément les boutons ✖+L1, et ce, jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.



POUR ACCROITRE LE POURCENTAGE DE RÉUSSITE DES SHOOTS !
Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L1, et ce jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.

AGILE WARRIOR F-111
PLAYSTATION

POUR VOIR DANSER UNE BLONDE
Commencez une mission, puis en pleine partie faites Pause en pressant le bouton Start. Une fois cela fait, pressez successivement les boutons suivants : Gauche, ■, ■, ■, ■, Haut, ▲, ▲, ▲, Droite, ●, Bas, ✖, Bas, ✖, Bas, ✖, Bas, ✖, Bas, ✖, Bas, ✖. Si la manipulation est réussie, la Pause se décoincera toute seule. Maintenant, il faudra vous suicider en vous laissant flinguer par les ennemis. Après cela, lorsque vous recommencerez une nouvelle mission, lors du briefing, vous verrez un officier vous dire : "Well done !" tandis qu'une superbe blonde exécutera une danse un peu "hot" devant vos yeux de merlan frit !



Durant le jeu, faites Pause et exécutez la manip'.



Faites-vous abattre.


Voici le lot de consolation !

RETURN FIRE
PLAYSTATION

POUR RENDRE LE JEU PLUS DIFFICILE
Allez sur l'écran de sélection des véhicules, puis maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2. Cela aura pour effet de faire exploser tous les véhicules à l'exception d'un seul, ce qui vous rendra la tâche bien plus difficile !

Faites L1+L2+R1+R2.



RESIDENT EVIL
PLAYSTATION

POUR FAIRE RESET UNE FOIS DANS LA PARTIE
En pleine partie, pressez le bouton Start pour faire apparaître le menu de sélection des objets, ensuite maintenez enfoncés plus de trois secondes les boutons Start et Select en même temps.



Faites Start+Select plus de trois secondes.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !

N°46

- **Cadeau :** les Caps DBZ !
- **Tests :** Killer Instinct (SN), Doom (SN), Destruction Derby (PS), WipEout (PS)...
- **Sol + Tips :** Batman et Robin (SN), Toughman Contest (MD), X MEn (SFC)...
- **Dossiers :** Reboot, de l'image de synthèse à gogo
  Dreamworks, Steven Spielberg.
- **Anim'Paad :** DBZ, le film, RayEarth 2, Slow Step, Plastic Little
- **Poster :** Ridge Racer

+Joypad International

N°47

- **Cadeau :** la cassette vidéo catalogue d'Ocean avec Doom sur Super Nintendo
- **Tests :** Mortal Kombat 3 (SN/MD), Earthworm Jim 2 (Sn), Street Fighter 2 (GB), International Super star Soccer Deluxe (SN)...
- **Sol + T :** Doom (SN), les meilleurs passages
- **Dossiers :** Johnny Mnemonic dans tous ses états
  Incroyable : des combats de robots
  Anim'Paad : The Cockpit, Crying Freeman, Appleseed...
  Poster : Dragon Ball Z, le film

+ Joypad International

N°48

- **Tests :** Yoshi's Island (SN), Doom (PS), Viewpoint (PS), Phantasy Star IV (MD)...
- **Sol + Tips :** Discworld (PS), Panzer Dragoon (Sat), Earthworm Jim (MCD)...
- **Dossiers :** Earthworm Jim 2 sur 32 bits
  Internet et les consoles de jeux
- **Anim'Paad :** Kaze Animation, comment ça marche ?, Blackjack, Cobra, Moldiver...
- **Poster :** Loaded

+ Joypad International

N°49

- **Tests :** Sega Rally (Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Virtua Cop (sat), Galactic Attack (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (PS/Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Yoshi's Island (SN), MK3 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Les dix premiers jeux de l'Ultra 64
  Disney Interactive, premiers pas d'un géant
- **Anim'Paad :** Ghost In The Shell, Virtua Fighter, Cobra, Lodoss...
- **Poster :** Sega Rally/Virtua Fighter 2

+Joypad International

N°50

Priorité aux jeux !

- **Tests :** Toshinden 2 (PS), Actua Soccer (PS), FIFA'96 (PS), D (PS/Sat), Donkey Kong Country 2 (SN), Total NBA'96 (PS), NBA In The Zone (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Fighter 2 (Sat), Doom (PS), Myst (Sat/PS) la suite, Street Fighter Zero (PS), Donkey Kong Country 2 (SN)...
- **Dossiers :** Les premières images de Killer Instinct 2 !
  Les 50 numéros de Pad,l'anniversaire
- **Anim'Paad :** Dragon Ball GT, les premières images, Zenki, Yugen Kaisha...
- **Poster :** Zenki / Donkey Kong Country 2

+ Joypad International

N°51

- **Tests :** Secret of Evermore (SN), Breath of Fire 2 (SN), Descent (PS), Sim City 2000 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (sat/PS) la fin, Sega Rally (Sat), Toshinden S (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- **Dossiers :** Les bons plans de l'occasion
  Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- **Anim'Paad :** Fam&Ihrfie, Fatal Fury, Final Fantasy...
- **Poster :** Road Rash/Secret Of Evermore

+ Joypad International

N°52

- **Tests :** WipEout (Sat), The Need For Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- **Sol + T :** Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Toshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Imagina '96, l'avenir en réseau
  Les stars au centre Sega
  Pete Sampras Extreme sur 32 bits !
- **Anim'Paad :** Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kitazume (Moldiver) l'interview...
- **Poster :** Far East Of Eden Zero/Toshinden

+ Joypad International

N°53

- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Noritaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah / Yugen Kaisha

+ Joypad International

N°54

- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes / Ridge Racer Revolution

N°55

- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula 1(PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS-Sat.), Sampras Extrême (PS)...
- **Sol + Tips :** Need For Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/ El Hazard.

N°56

- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/ Gunsmith Cats.

N°57

- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal N°1 (PS), The Need For Speed (PS), King of 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok / Tekken 2

N°58

- **Cadeau :** Les Trads Deus, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Figthing Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot / Paro Wars.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 44) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant.
Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander.
L'adresse pour envoyer tout ça :

JOYPAD
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....prénom ....
Adresse ....
....
....

☐ N°46 ☐ N°47 ☐ N°48 ☐ N°49 ☐ N°50

☐ N°51 ☐ N°52 ☐ N°53 ☐ N°54 ☐ N°55

☐ N°56 ☐ N°57 ☐ N°58

WIPEOUT 2097
PLAYSTATION

ATTENTION, TOUTES LES ASTUCES SUIVANTES SONT A EFFECTUER PENDANT LE JEU EN METTANT LA PAUSE.



POUR ETRE INDESTRUCTIBLE
Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite ▲, ✖, ■, Rond, ▲, ✖, ■, Rond. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.

ATTENTION, LES ASTUCES QUI SUIVENT SONT A REALISER SUR CET ECRAN.



POUR AVOIR LE MINI GUN
Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite ■, ●, ✖, ■, ●, ✖, ▲. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.



POUR JOUER AVEC LE VAISSEAU PIRANHA
Sur l'écran de sélection général, maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select puis faites ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■. Ensuite allez dans le menu de sélection des vaisseaux, vous remarquerez que "Piranha" est apparu.

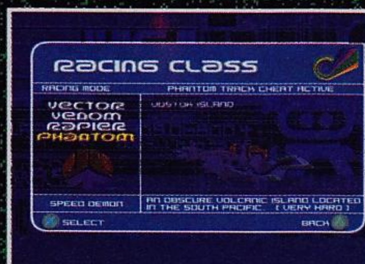


MUNITIONS INFINIES
Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite ✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.

TEMPS INFINI
Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select et faites ensuite ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖. Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.


Après la manip', le temps se bloque automatiquement.

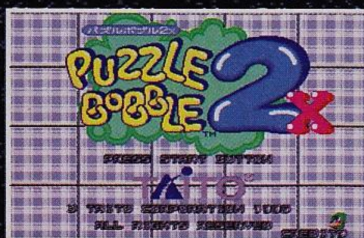
POUR JOUER SUR LA PISTE PHANTOM TRACK
Sur l'écran de sélection général, maintenez enfoncés les boutons L1+R1+Select puis faites ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●. Ensuite allez dans le menu de sélection des circuits, vous remarquerez que "Phantom" est apparu.



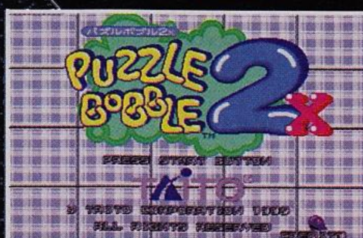
BUST A MOVE 2
SATURN

POUR JOUER EN MODE "SUPER EXPLOSION"
Sur l'écran-titre, faites Bas, Z, Haut, Z. Un petit fantôme apparaît alors au bas de l'écran. Ce mode vous permet de déclencher des explosions lorsque vous faites des super-cartons au niveaux des boules !

POUR JOUER DANS UN STAGE INEDIT
Sur l'écran-titre, faites X, Gauche, Droite, X. Un autre petit monstre bizarre apparaîtra au bas de l'écran.



Faites X, Gauche, Droite, X.

Faites Bas, Z, Haut, Z.


TUNNEL B1
PLAYSTATION

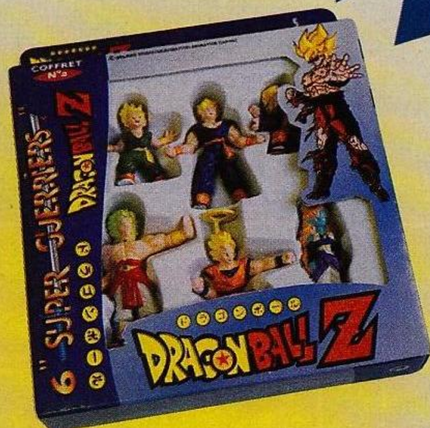
POUR VOUS REMETTRE DES MUNITIONS
Pendant le jeu, sans faire la pause, pressez simultanément les boutons R1+R2+L1+L2+■+▲+●+✖ pour vous recharger en munitions. Vous pouvez exécuter cette astuce à volonté !


Faites R1+R2+L1+L2+■+▲+●+✖.

ABONNEZ-VOUS À Joypad

Reçevez les 11 prochains numéros de Joypad + le coffret des super saïajin

DRAGON BALL Z



1 AN D'ABONNEMENT A JOYPAD + LE COFFRET SUPER SAÏAJIN

POUR 239F SEULEMENT AU LIEU DE ~~421F~~ SOIT PLUS DE 40% de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer sous enveloppe affranchie, accompagné de ton règlement, à : JOYPAD-TSA 20215-92892 NANTERRE CEDEX 9

❏ Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an(11n°)
et je reçevrai le coffret des super saïajin DRAGON BALL Z
pour 239F seulement au lieu de ~~421F~~ soit
plus de 40% de réduction!

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par:

❏ Chèque bancaire ou postal ❏ Mandat-lettre

❏ Carte bancaire
n° /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/

Expire le /_/_/ /_/_/ Signature :
(parents pour les mineurs)

▼ Je note ici mon adresse (en majuscule)▼

PRENOM: .... NOM: ....
ADRESSE: ....
CODE POSTAL: /_/_/_/_/_/
VILLE: ....

Ma console: ....
Mon pseudo: ....
(à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter de 120 min de connexion gratuites sur le 3614 JOYPAD.)

JP 134

Tu peux acquérir chaque numéro de Joypad au prix de 32F et le coffret de saïajin au prix de 69F. Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Délai d'expédition de ton coffret super saïajin: 4 semaines environ après réception de ton premier numéro.

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

ASTUCES

SKELETON WARRIORS
SATURN

ATTENTION, TOUTES LES MANIPULATIONS SONT A EFFECTUER PENDANT LE JEU APRES AVOIR ENCLENCHE LA PAUSE.



POUR ETRE INVINCIBLE
Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez successivement les boutons suivants : C, Droite, A, Z, Y, Gauche, A, Droite, Bas, B, A, B, Y. Votre personnage clignotera en cas de réussite et pourra même traverser ses ennemis.


Vous pourrez traverser vos ennemis.

POUR AVOIR 99 VIES
Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez successivement les boutons suivants : B, A, Bas, B, A, Gauche, Bas, Droite, Y, Haut. Si tout baigne, à côté du symbole du masque, le chiffre "99" apparaîtra.


"99" apparaît en haut à gauche de l'écran.

POUR AVOIR DU CRISTAL INFINI
Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite pressez successivement les boutons suivants : Gauche, A, Z, Y, C, Droite, A, B, B, Y, Bas, A, Bas, Bas, Y.

NEED FOR SPEED
SATURN

POUR AVOIR LE CIRCUIT CACHE "LOST VEGAS"
Choisissez le mode "Tournament" puis allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : CWCLJR. Lorsque vous irez dans le menu de sélection des circuits, vous verrez que la piste "Lost Vegas" sera désormais disponible.



Entrez le code suivant : CWCLJR.



Voici le fameux circuit caché.

POUR JOUER EN MODE "RALLY"
Choisissez le mode "Tournament" puis allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : CWCLJR. Une fois cela effectué, revenez sur l'écran de sélection principal puis choisissez un autre mode que "Tournament". Sur le menu de sélection des circuits, il suffira de maintenir enfoncés les boutons L+R pour faire apparaître l'indication "Rally". Ce mode est applicable à tous les circuits du jeu.



Choisissez un autre mode que "Tournament" après avoir entré le code.



Faites L+R.

POUR JOUER AVEC LA "WARRIOR"
Choisissez le mode "Tournament" puis allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : CWCLJR. Une fois cela effectué, revenez sur l'écran de sélection principal puis choisissez un autre mode que "Tournament". Sur le menu de sélection des véhicules sera apparue la "Warrior".



VIRTUA FIGHTER KIDS
SATURN

POUR JOUER DE FACE CONTRE L'ADVERSAIRE
Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncé le bouton L puis validez votre combattant. C'est simple !



Maintenez enfoncé le bouton L.


Vous êtes transparent et vous voyez votre adversaire de face.

SHELLSHOCK
SATURN

POUR ETRE INVINCIBLE, AVOIR TOUTES LES ARMES ET CHOISIR VOTRE NIVEAU

Allez dans le hangar, puis faites Bas, Haut, Bas, sept fois Haut, Bas, Bas, A, A, A. Un menu apparaitra en cas de réussite.

LEVEL: 1
INVUNERABLITY: OFF
FULL UPGRADES: OFF

BLAM MACHINEHEAD
SATURN

LES CODES

Niveau 1.2 : Q58NM LDZCQ 4HWGE
Niveau 1.3 : TDM75 UH80T XO6BE
Niveau 1.4 : VO1PP JCP6V H4ULJ
Niveau 2.1 : OF2OF OHX8Y OE95W
Niveau 2.2 : 42W3T JGK-P 5K5H7
Niveau 2.3 : VR4T2 6EZD5 SHCMM
Niveau 2.4 : 1NBCX CXV6 PA3K1
Niveau 2.5 : ZFOXD Y5KXJ Q2NGZ
Niveau 3.1 : 2XVSD AHO3J S2MF-
Niveau 3.2 : WOJ8H 3Y8-D -7FRU
Niveau 3.3 : THYDH OMZDU 3CZFK
Niveau 3.4 : 1SOJ3 130BP V2MW8
Niveau 4.1 : YCTS6 PUUKS 28SD1
Niveau 4.2 : Q29LH UDUY4 21FSD
Niveau 4.3 : WS7Y6 HQPIW BOFGK
Niveau 4.4 : 2RHK4 RB9RU Z1IT2

WIPEOUT
SATURN

POUR JOUER EN "RAPIER CLASS"

Sur le menu principal "Start Race/Options", mettez le curseur sur "Start Race" puis pressez simultanément les boutons suivants A+B+C+Z+Gauche. Lorsque vous irez sur l'écran de sélection des modes, "Rapier Class" sera apparu.



Faites A+B+C+Z+Gauche.



Et voila !

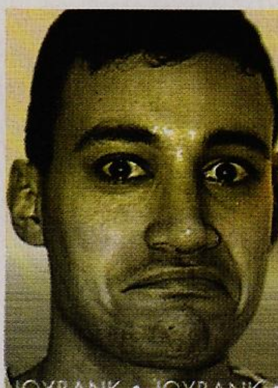
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
SATURN

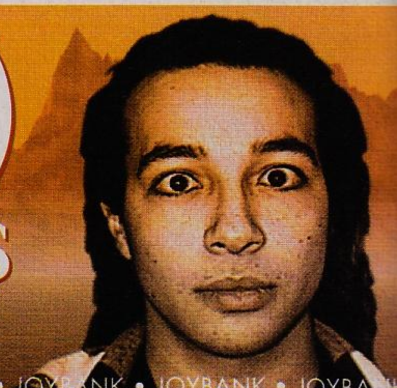
POUR JOUER AVEC TROIS PERSONNAGES CACHES

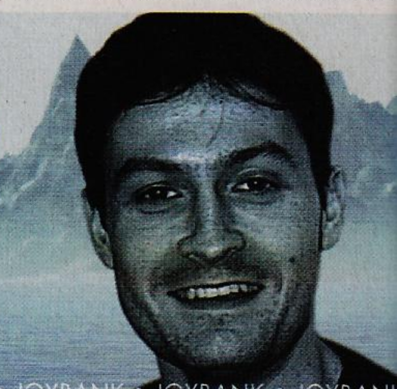
Entrez les Kombat-Kodes suivants :
Normal Sub-Zero : 760 520
Mileena : 700 723
Ermac : 964 2400

100 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK


50 JOY$
JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

40 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

100 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

50 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

40 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

"Jingle bell ! Jingle Bell !" Ah ! avec les fêtes de fin d'année, Monsieur Zlu aime à chanter. Ça ne ravit pas vraiment tout le monde, mais c'est la fête alors... Et puis, c'est Noël. Rien que d'y penser, voilà que Monsieur Zlu est pris d'une crise d'angoisse. Horreur et damnation ! Il va donc falloir offrir des cadeaux à qui de droit : ses horribles neveux Paul et Rémy, la tante Raymonde, sans parler de l'odieuse cousine Paulette. Mais M. Zlu a le cœur sur la main, lorsqu'il ne l'a pas au bord des lèvres. Il se dit donc qu'il va falloir trouver de jolis cadeaux pour faire plaisir à tout ce petit monde. Il se saisit donc du dernier Joypad, lecture sacro-sainte pour ce saint homme, et regarde la Joybank. Là, il voit qu'il peut gagner des tas de cadeaux. Et en plus, c'est simple ! Quelques coups de ciseaux sur les billets, un bon à renvoyer et hop ! le tour est joué. Les super cadeaux seront dans sa poche, puis dans celle de sa famille. M. Zlu se demande alors s'il ne va pas tout garder... À vrai dire, ils sont vraiment chouettes ces lots... et puis, il trouvera bien un petit truc au Prisunic pour ceux qu'il aime.

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 57

LOT N°1 : Maquette de "Wing Gundam"
- 5 793 Joy$: Badel Vincent

LOT N°2 : CD BOF "Cobra"
- 6 751 Joy$: Guyot Cédric
- 5 770 Joy$: Politano René
- 5 412 Joy$: Dessaint Arnaud
- 5 358 Joy$: Péchard François
- 5 340 Joy$: Bonneau Alexandre

LOT N°3 : Paddle Saturn
- 8765 Joy$: Tresta Cédric

LOT N°4 : Lot spécial "Shopping à Tokyo"
- 6 871 Joy$: Charreton Julien
- 6 244 Joy$: Pesonel Thomas

LOT N°5 : Lot "Card-Land"
- 7 245 Joy$: Diard Maël
- 5 525 Joy$: Arthaud Jérôme
- 5 024 Joy$: Chaumette Jocelyn

LE RÈGLEMENT

1 Ça a beau être Noël, il faut quand même savoir que les billets de la Joybank misés ne vous seront pas renvoyés que vous gagniez ou non. On veut bien être sympa mais quand même, hein.

2 Si vous avez un nom et un prénom, c'est pour les mettre sur le bon ci-contre. N'oubliez pas non plus l'adresse avec le code postal. Le Père Noël a peut-être un truc pour vous trouver, mais nous, on passe encore par la Poste. Et puis, les cheminées, ce n'est pas trop notre truc, alors...

3 Bien que ce soit la fête, les gens de Joypad savent rester sobres. Les membres des sociétés partenaires et/ou organisatrices de la Joybank ne pourront pas, comme d'habitude, participer. Ni même leur famille. Et comme on ne boit pas, on veille.

4 Il est possible de jouer pour plusieurs lots sur le même bon de participation. N'oubliez pas de noter le détail de vos mises aux endroits spécialement prévus à cet effet. Néanmoins, vous avez intérêt à miser gros pour tout gagner rien que pour vous. Mais il est bon de croire au Père Noël.

5 M. Zlu, M. Agl et Mme Bli savent qu'on ne peut rouler les gens de chez Joypad qui ne croient plus depuis longtemps au Père Noël. La contrefaçon de monnaie sera donc sévèrement punie. Enfin... vos mises finiront à la poubelle quoi. Nous ne sommes pas en Afghanistan môssieur !

6 Toutes les mises ainsi que le bon de participation doivent êre envoyés à Joypad, La Joybank, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Ne faites pas transiter votre courrier via le Père Noël, il est occupé ces derniers temps.

7 Les résultats de cette Joybank seront publiés en intégralité et en presque direct dans le numéro 61 de notre Joypad national.

8 Il est permis de miser à plusieurs. Toutefois, un seul nom devra figurer sur votre bon de commande. On se souvient encore de monsieur Zlu qui, l'année dernière, avait indiqué : "M. Zlu, les neveux Paulet Rémy, Tata Raymonde, cousine Paulette". Ceux qui n'auront pas compris ce détail seront non pas exécutés (je vous rappelle que nous ne sommes pas en Afghanistan) mais éliminés. Ce n'est pas le même mot.

9 Paf ! Roulé ! Vous croyez encore au Père Noël ou quoi ? L'article 9 n'existe pas. Depuis le temps qu'on vous le dit.

10 Si on fait un joli règlement, c'est pour qu'il soit respecté. Si vous ne suivez pas ces quelques indications, vos mises iront directement au Royaume des poubelles et des détritus pour finir au Paradis des espoirs perdus. C'est juste la baraque à côté de celle du Père Noël.

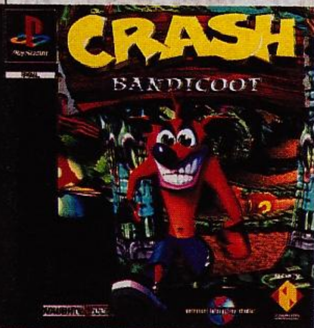
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

ANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LOT N°1
LE JEU CRASH BANDICOOT POUR PLAYSTATION
5 GAGNANTS
2 000 JOY$
OFFERT PAR SONY C.E.

Vous ne rêvez pas. C'est Noël, et à cette occasion Sony vous propose de remporter chez vous ce petit Bandicoot haut en couleurs. Alors, vous envoyez vos billets et zou, dans la foulée vous recevez un nouveau jeu pour votre PlayStation.





LOT N°2
LE JEU WIPEOUT 2097 POUR PLAYSTATION
4 GAGNANTS
2 000 JOY$
OFFERT PAR PSYGNOSIS

On ne recule devant rien, à la Joybank ! M. Zlu va en perdre son petit déjeuner. Cette fois, on parle de vaisseaux, de vitesse et de sensations pour bien commencer l'année. À peine sorti, ce WipEout-là peut déjà être chez vous. Dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde !

LOT N°3
LE JEU GEX POUR SATURN ET LE T-SHIRT ASSORTI
5 GAGNANTS
2 000 JOY$
OFFERT PAR BMG FRANCE

Possesseurs de Saturn, c'est à vous que nous nous adressons. Remportez un jeu Gex comme ça, hop, facile. Précipitez-vous sur votre stock de Joy$, vous avez bien fait de les conserver si longtemps.



LOT N°4
LE JEU NINJA WARRIORS POUR SUPER NINTENDO
5 GAGNANTS
750 JOY$
OFFERT PAR TITUS



Et on ne les oublie pas, les possesseurs de Super Nintendo. Vous pensiez que Joypad vous avait oubliés ? Tout faux ! C'est aussi votre tour de gagner un jeu grâce à l'éditeur français Titus. Si vous vous sentez une âme de Ninja, foncez !



LOT N°5
LE CASQUE D'AYRTON SENNA SIGNÉ DE LA MAIN DU DIEU DE LA F1
1 GAGNANT
5 000 000 000 JOY$
OFFERT PAR TRAZOM

Un casque d'Ayrton Senna authentique et dédicacé de la main même du pilote. Vous ne rêvez pas, c'est bel et bien dans la Joybank et vous pourrez (peut-être) le gagner. On y croit bien fort, tout comme au Père Noël.
N d Trazom : Rêvez pas trop quand même !

$$

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 59

(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 décembre 1996)
à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
MISE À PRIX LOT N°1 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : .... MISE À PRIX LOT N°3 : .... MISE À PRIX LOT N°4 : .... MISE À PRIX LOT N°5 : ....
TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

$$

PETITES ANNONCES

Nintendo

Achat

Département 29
Achète, échange, vends jeux SNIN, possède Secret of Mana, Evermore, recherche Alcahest, NHL 94, Mario RPG, Dongeon Master, Lufia 2, BOF, 7th Saga, Romancing Saga 2 et 3. Tel à Jérôme au 02 98 95 51 78.

Département 38
Achète RPG et Action RPG sur tout support et toute version de la SNIN. Tel à Kevin au 04 74 58 11 72 après 18 h 30.

Département 63
Achète sur SFC jeux : Capitaine Tsubasa : 500 Frs maxi ou échange contre les 3 RPG de DBZ.
Tel à Franck au 04 73 96 91 49 entre 10 h et 20 h.

Département 94
Achète Ultra 64 + Mario + PilotWings + cable NTSC : 2200 Frs. Tel au 01 47 06 82 11 le soir.

Contact

Département 38
Echange SNES + 16 jeux (Nintendoscope, MK 3, Secret of Mana...) + nbx accessoires contre Playstation + 2 pads + 2 jeux. Tel après 19 h au 04 74 94 45 60.

Département 85
Echange EWJ, Breath of Fire 2, Lagoon, contre autre RPG, vends SN 50/60 Hz, Final Fantasy 3 : 650 Frs. Tel à Sylvain au 02 51 67 14 92 le week-end.

Département 85
Echange T Bee 2, Mario All Stars, Cool Spot, SF2 Turbo, Axelay, Actraiser 2 contre EWJ 2, F. Fight 3, Ardy Light Foot, échange ou vends jeux Saturn et GG. Tel à Christophe au 02 51 58 84 28.

Département 91
Echange SNIN avec 2 pads + 2 jeux : Super Soccer et Eric Cantona cotnre Platine DCC enregistreuse. Tel à Philippe après 16 h au 01 64 48 11 54.

Vente

Département 7
Vends N64 + Mario, tbe : 2800 Frs à débattre. Tel à Jérémie au 04 75 37 43 96.

Département 7
Vends jeux SFC : Final Fantasy 6 : 200 Frs, Tactics Ogre 250 Frs, Fifa 100 Frs, KI 100 Frs, Soulblader jap 100 Frs. Tel à Philippe au 04 75 08 28 75 à partir de 19 h.

Département 10
Vends SNIN + 2 pads + 5 jeux : 750 Frs, vente séparée possible, échange ou vends jeux Playstatin VF (Résident Evil, Parodius...). Tel à Claude 03 25 80 68 83.

Département 10
Vends SNIN + 1 pad + Starwars + SF2 + Dragon Ball + R-Type + Mario All Stars : 700 Frs. Tel au 03 25 79 97 76 après 18h.

Département 13
Vends SNIN + 2 pads + adaptateur 60 Hz + Sextupleur + 7 jeux (MK2, Mario All Star) : 200 Frs ou jeux de 100 à 150 Frs.
Tel au 04 91 06 23 14.

Département 17
Vends NES + 2 manettes + pistolet + 8 jeux (Tiny Toon, Kick Off, Hogans Alley, Top Gun, Mario Bros 1, Duck Hunt, Gauntlet 2, Goal) bon état, le tout pour 750 Frs à débattre. Tel au 05 46 67 06 91.

Département 25
Vends SNES avec deux pads et Super Mario Kart, All Stars et Mario Paint, le tout pour 500 Frs.
Tel à Thierry après 18 h au 03 81 90 53 12.

Département 25
Vends GB + 5 jeux (Zelda...) + quadrupleur + cable link 450 Frs. Tel au 03 81 57 96 03 à Emilien.

Département 34
Vends SNIN + 2 pads + 9 jeux + AD29 : 1000 Frs.
Tel au 04 67 70 76 05.

Département 44
Vends SNIN + Bazookatone + Action Replay + 10 jeux (Yoshi Island, Samouraï Shodown...) + 2 pads dont 1 turbo, le tout pour 1500 Frs à débattre. Tel à Christophe au 02 40 75 05 91.

Département 59
Vends sur SFC : RPG (Front Mission 2, Mother 2...) Cherche Star Ocean, cherche Playstation ou Saturn à bas prix. Tel entre 18 et 20 h au 03 28 61 92 64.

Département 59
Vends SGB : 200 Frs ou échange contre Ridge Racer 1 ou 2 ou Tekken 2. Tel à Sylvain au 03 20 80 82 33 dans le 59.

Département 60
Vends SNES + 2 pads + 9 jeux + adaptateur universel : 1000 Frs (pas de vente séparée possible). Tel au 03 44 21 56 16.

Département 62
Vends NES + 2 pads + 2 jeux : 250 Frs et jeux MD de 50 à 100 Frs (Fifa Soccer 95, Alien 3, Mr Nutz...). Tel après 18 h au 03 21 81 59 16.

Département 63
Vends jeux GB : Megaman 3, Addams Family et Jurassic Park de 50 à 100 Frs. Tel à Alexandre au 04 73 68 47 50 après 17 h.

Département 68
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (Doom, Secret of Mana, Killer Instinct, SF2 Turbo...) 1800 Frs, le tout. Tel à Jérôme au 03 89 68 26 78 après 18 h 30.

Département 69
Vends SNIN + 9 jeux + quintupleur + Action Replay : 1000 Frs. Tel au 04 78 83 37 86.

Département 74
Vends SNIN + 2 pads + 1 pad turbo + 5 jeux : le tout à 1200 Frs. Tel au 04 50 58 15 97 et Nintendoscope 6 + 1 cartouches de 6 jeux à 300 Frs.

Département 74
Vends GB + cable de connexion + 6 jeux + malette de transport, le tout en très bon état à 500 Frs. Tel au 04 50 25 80 76.

Département 75
Vends SN + 12 jeux (MK2, DKC, NBA 95) + Action Replay + 2 pads + switch 50/60 Hz + Adaptateur, le tout pour 850 Frs. Tle au 01 42 93 50 33 à Julien.

Département 75
Vends SNIN + 2 pads + 3 jeux + GB 10 jeux, le tout pour d'une valeur de 3500 Frs, vendue pour 1400 Frs. Tel au 01 42 05 97 28 à Mike entre 19 et 20 h.

Département 77
Vends Nintendo 64 modifiée + Mario 64 + Pilotwings 4 : 4000 Frs. Tel à Pierre au 01 60 72 58 15.

Département 77
Vends manette NES advantage 100 Frs, 12 jeux NES 80 rs pièce. Tel au 01 60 03 96 77.

Département 78
Vends SNES + 25 jeux (factures et emballage) : 3000 Frs à débattre. Tel au 01 34 60 22 64 à Jean-Marc ou Stéphanie.

Département 86
Vends Nintendo NES avec 2 jeux : 250 Frs. Tel au 05 49 90 87 74 après 17 h.

Département 87
Vends SNIN + 13 jeux (Mario Kart, Obelix, F1 Pole Position, NBA JAM...) + 2 pads dont 1 turbo : 1500 Frs. Tel au 05 55 30 55 54.

Département 91
Vends ou échange Yoshi Island, achète Mario RPG, vends sur MD : Shining Force 2, vends ou échange sur Playstation : Destruction Derby, Kileak the Blood. Tel à David au 01 69 30 84 23.

Département 94
Vends SNIN avec MK 3 et SSF + 2 pads : 650 Frs. Tel au 01 45 47 71 68 à Frédéric.

Playstation

Achat

Département 13
Achète jeux récents, échanges, vends jeux Playstation (Fade to Black, Formula One, Resident Evil, Tekken 2...). Tel à Philippe au 04 42 59 58 55.

Département 38
Achète sur Playstation : Tekken 2, DBZ, Casper, Worms, Crash Bandicoot, MK Trilogy, SF Zero 2 entre 100 Frs et 200 Frs. Tel à Thibault au 04 76 65 90 03 après 17 h.

Département 59
Achète jeux Playstation et vends Saturn + 8 jeux (Paner Dragon 2, Nights, World Series Baseball, Vampire Hunter...). Tel à Jérôme au 03 20 31 71 97 ou au 03 27 83 91 17.

Département 84
Achète jeux Playstation entre 150 et 250 Frs : Crash Bandicoot, Formula One, SF Alpha, Blazing Dragons, les Chevaliers de Baphomet, Pandemonium. Tel à François de 17 h 30 à 19 h au 04 90 83 26 23.

Contact

Département 49
Echange Time Commando contre Shellshock ou autre. Tel au 02 41 67 68 39

Département 69
Echange sur Playstation : Strike 96, World Wrestling, Toshinden 2, Tekken, NHL, Face Off, contre volant (possible 2 jeux) ou autres jeux. Tel au 04 72 50 49 19 à David.

Département 86
Recherche sur Playstation : Time Commando, Tomb Raider, WipEout 2097, Tunnel B1, Crash Bandicoot, faire offre. Tel au 05 49 42 65 00 et achète jeux sur Saturn.

Vente

Département 13
Vends Time Commando + lot de Joypad. Tel au 04 42 59 17 06.

Département 13
Vends Resident Evil ou Ridge Racer Revolution. Tel au 04 91 59 20 49 à Victor de 17 h 30 à 20 h 30.

Département 33
Vends sur Playstation : WipEout 150 Frs et sur MD : Samouraï Shodown 170 Frs. William Pires 43 Route de la Poste 33370 Pompignac.

Département 38
Vends jeux : Resident Evil 300 Frs, Adidas 280 Frs, Need for Speed 280 Frs, MK3 : 220 Frs, Firestorm 200 Frs, Total NBA 280 Frs, le tout en tbe, frais de port inclus. Tel au 04 72 49 05 90.

Département 40
Vends jeux Playstation : Tekken, Destruction Derby, Discworld, Fade to Black, Resident Evil, Adidas Power Soccer, Formula One de 140 à 240 Frs. Tel au 05 58 77 07 07.

Département 40
Vends jeux Playstation et Saturn à bas prix : KOF 95, SFO 2, Crash Bandicoot, Tobal... Tel à James au 05 58 71 68 68.

Département 56
Vends jeux Playstation : Resident Evil 250 Frs, Tekken 150 Frs, frais de port inclus. Tel au 02 97 05 15 41 à Frédéric.

Département 59
Vends jeux Playstation : Destruction Derby 180 Frs, Twisted Metal 200 Frs, Need for Speed 300 Frs. Tel à Denis au 03 28 49 04 73 entre 17 et 19 h.

Département 59
Vends jeux Playstation : 150 Frs port compris : RRR, NBA in the Zone, Destruction Derby, Tekken, NFL Game Day. Tel au 03 20 55 10 12 le soir.

Département 59
Vends Doom sur Playstation à 260 Frs et pour 260 Frs les 4 jeux GG (Kick Off, Street of Rage, Sonic et Mickey). Tel au 03 27 68 08 43 à Geoffrey.

Département 60
Vends Vampire : 200 Frs, WipEout 170 Frs, Thunderhawk 2 : 200 Frs. Tel à Ludovic au 03 44 44 22 54 après 18 h.

Département 68
Vends jeux Playstation à prix sympas. Christophe Urbain 12 Rue de la Weiss 68125 Houssen ou tel au 00 49 761 58 49 50 après 16 h.

Département 75
Vends Tekken VF 200 Frs, Ridge Racer 250 Frs, Resident Evil, Adidas Power Soccer 270 Frs chacun + 20 Frs de port. Tel au 01 46 54 47 04 sauf le week-end.

Département 75
Vends Playstation avec 2 pads + 1 Memory Card et 12 jeux : 3000 Frs. Tel au 01 43 57 05 48.

Département 75
Vends Total NBA, Adidas Power Soccer, Doom, Air Combat, Olympic Soccer de 150 à 200 Frs, vends aussi X-Men, SF Zero sur Saturn. Tel à Fabrice au 01 45 31 07 84.

Département 76
Vends jeux Playstation : Final Doom 250 Frs, Time Commando 150 Frs, Space Hulk 100 Frs, Vampire 100 Frs et Volant Playstation : 380 Frs port compris. Tel au 02 35 80 38 95 à Christophe.

Département 77
Vends jeux Playstation à 150 Frs : WipEout, Fifa, Doom, NBA in the Zone, MK 3, Firestorm, Destruction Derby. Tel à Cédric au 01 60 04 40 70.

Département 77
Vends Total NBA, Alien Trilogy, NBA in the Zone 150 Frs, Time Commando, Resident Evil : 230 Frs pièce. Tel à Christophe au 01 64 27 51 77.

Département 77
Vends Alien Trilogy, Worms, WipEout, Tekken, Fifa, Firestorm, NBA in the Zone à 150 Frs, Time Commando 250 Frs. Tel à Christophe au 01 64 27 51 77.

Département 77
Vends Tekken 130 Frs, Fifa 96 110 Frs, Need for Speed 150 Frs, The Raiden Project 90 Frs, Track and Field 200 Frs. Tel à Christophe au 01 60 02 88 61.

Département 77
Vends Playstation + AD jap/Us + 2 pads + volant + MC + 4 jeux (Tekken 2, Crash Bandicoot, RRR), CD démos : 2300 Frs à débattre. Tel après 19 h au 01 64 09 02 77.

Département 78
Vends sur Playstation : Kileak the Blood, Doom, Total NBA, Tekken, Twisted Metal. Tel à Xavier au 01 34 60 22 33 le week-end ou au 01 64 76 48 61 en semaine.

Département 78
Vends Playstation avec un CD démo + 2 manettes et 3 jeux : Tekken, WipEout et «D» : 1600 Frs. Tel au 01 34 78 05 20 après 18 h.

30 A 80 %

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ !

ARIS 5ème CONSOLES	PARIS 5ème CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème
rue des Fossés St Bernard	17 rue des Écoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS
1 43 29 59 59	01 46 33 68 68	01 43 25 85 55	01 44 05 00 55

AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)
9 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS	5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTRÉE RUE PIETONNE CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL
3 22 97 88 88	01 46 665 666	01 42 43 01 01	01 49 81 93 93

CHEZ NOEL SCORE GAMES

SCORE GAMES ST LAZARE

LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION !

6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

OUVERT DE 8 A 20H. TEL : 01 53 320 320. M° ST LAZARE

MOINS CHE

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIV

COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOUSE (31
37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES	14 rue Temponière (angle rue St Rom 31000 TOULOUS
03 44 20 52 52	05 49 50 58 58	01 39 50 51 51	05 61 216 21

CHELLES (77)	KREMLIN BICETRE (94) NOUVEAU !	PANTIN (93)	AULNAY (93 NOUVEAU !
Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES	30 BIS AVENUE DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) 94270 KREMLIN BICETRE	63 AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3 93500 PANTIN	Centre Cial Parino 93606 AULNAY/BO
01 64 26 70 10	01 43 901 901	01 48 441 321	08 36 685 686

TUNNEL B1 — PSX — 369 F

DBZ LA LEGENDE — PSX/SAT — DBZ HYPER DIMENSION — SNIN — NEW !

PANDEMONIUM — PSX — 329 F

WIPE OUT 2097 — PSX — 349 F

FIFA 97 — PSX — 349 F

TOMB RAIDER 349F/PSX — TOMB RAIDER 369F/SAT. — + MONTRE GRATUITE POUR LA VERSION PSX — NEW !

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE — MD — 329 F

DAYTONA 2 — SAT. — 369 F

DONKEY KONG 3 — SNIN — NEW !

SOVIET STRIKE — PSX — + LIVRET OFFERT — 369 F

CRASH BANDICOOT PSX — 369 F

WORLD WIDE SOCCER SAT. — 369 F

SEGA MEGADRIVE

GADRIVE 1 OCCASION + PAD	199
NETTE & ACCES. MD A PARTIR DE :	49
NOUVEAUTES MEGADRIVE !	
GS BUNNY	399
SNEY COLLECTION	199
A 97	299
ER.SUPERSTAR SOCCER DELUXE	329
A 97	299
DDEN 97	299
CAHONTAS	399
OCCHIO	399
TROUMPFS 2	399
IC 3D	399
LEIL	99
IMATE MORTAL KOMBAT 3	349
RMS	399
JEUX D'OCCASION MEGADRIVE	
DAMS FAMILY	139
ADDIN	149
EN 3	99
BSY 2	139
NNON FODDER	139
OL SPOT	99
VIS CUP WORLD TOUR	99
AGON BALL Z	299
E 2 BATTLE OF ARAKIS	299
RTHWORM JIM 1	169
CO 2	99
5 II STRIKE EAGLE	249
FORMULA ONE	269
A SOCCER 96	169
SHBACK	99
NTING	139
OK	139
ERNATIONAL TOUR TENNIS	139
MADDEN FOOTBALL 96	169
NGLE STRIKE	149
NDSTALKER (US)	199
NDSTALKER (VF)	199
ENDE DE THOR	139
MMINGS	139
HT CRUSADER	199
RSUPILAMI	99

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	299
MANETTE SUPER... A PARTIR DE :	69
NOUVEAUTES SUPER NINTENDO	
DONKEY KONG COUNTRY 3	469
FIFA 97	349
NBA LIVE 97	349
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	499
DONALD MAUI MALLARD	449
MYSTIC QUEST + LIVRE	199
PINOCCHIO	449
STREET FIGHTER ALPHA 2	469
SECRET OF EVERMORE + LIVRE	399
TINTIN & LE TEMPLE DU SOLEIL	449
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399
JEUX D'OCCASION SUPER NINTENDO	
ADDAMS FAMILY VALUE	269
ALADDIN	169
ASTERIX & OBELIX	169
DBZ 1 ACTION GAME (JAP)	199
DBZ 2 (VF)	349
DBZ 3 ULTIME MENACE (VF)	299
DONALD IN MAUI MALLARD	299
DONKEY KONG COUNTRY 2	299
EARTH WORM JIM 2	179
FIFA SOCCER 96	249
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	139
JOHN MADDEN 95	199
JURASSIC PARK 2	149
KICK OFF 3	139
KILLER INSTINCT	149
KING ARTHUR'S WORLD	99
LAST ACTION HERO	139
LEGEND	99
LEMMINGS	149
MARIO PAINT	149
MECHWARRIOR	99
MICKEYMANIA	149
MICROMACHINES 2	279
SYNDICATE	139

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN D'OCCASION	1090
ACCESSOIRES SATURN	
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ATHLETE KINGS	399
BLAZING DRAGONS	349
BLAM MACHINEHEAD	349
CASPER	349
EXHUMED	399
FIFA 96	249
FIGHTING VIPERS	369
JOHNNY BAZOOKATONE	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
NBA JAM EXTREME	349
NIGHT WARRIORS	369
NIGHTS	399
NIGHTS + PAD	499
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER DRAGON 2	399
SEGA RALLY	399
SKELETON WARRIORS	399
SLAM & JAM 96	149
SPACE HULK VOTBA	369
STARFIGHTER 3000	399
STORY OF THOR 2	399
STREET FIGHTER ALPHA 2	349
TOMB RAIDER	399
VIRTUA COP 2 + GUN	499
VIRTUA FIGHTER 2	399
VIRTUA FIGHTER KIDS	299
JEUX SATURN D'OCCASION	
ALONE IN THE DARK 2	249
CLOCKWORK KNIGHT	99
CLOCKWORK KNIGHT 2	249
CYBER SPEEDWAY	199
CYBERIA	299
D.	249
DARIUS GAIDEN	249
DAYTONA USA	99
DEFCON 5	239
DIGITAL PINBALL	199
DISCWORLD	279
FIFA 96	169
GALACTIC ATTACK	249
GEX	249
GUARDIAN HEROES	249
HANG ON GP 96	249
HEBEREKE'S POPOITTO	199
HORDE (LA)	249
MAGIC CARPET	269
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYSTARIA REALMS OF LORE	199
NIGHTS + PAD	349
PANZER DRAGON	169
PANZER DRAGON 2	269
RAYMAN	269
SEGA RALLY	299
SHELLSHOCK	169
SHINING WISDOM	279
SHINOBI-X	199
STORY OF THOR 2	299
STREET FIGHTER ALPHA	279
STRIKER 96	199
THEME PARK	269
THUNDERHAWK 2	249
TOSHINDEN REMIX	279
ULTIMATE MK3	279
VICTORY BOXING	249
VICTORY GOAL	99
VIRTUA COP + GUN	349
VIRTUA FIGHTER	99

SONY PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE PLAYSTATION OCCASION	1090
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE... A PARTIR DE	99
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
ADVENTURES OF LOMAX(US)	449
ANDRETTI RACING (EURO)	369
BLAZING DRAGONS	369
BURNING ROAD	369
CASPER	349
CRASH BANDICOOT	399
DARK STALKER	369
DAVIS CUP TENNIS	369
DRAGON BALL Z ULTBATTLE	399
EARTHWORM JIM 2	349
FIFA 96	249
FINAL DOOM	349
FORMULA 1	369
GALAXIAN 3	349
GALAXY FIGHT	399
IRON & BLOOD	349
JOHNNY BAZOOKATONE	249
KILLING ZONE	249
KING OF FIGHTER 95 (US)	449
MADDEN FOOTBALL 97	369
MOTOR TOON GP 2	349
NBA IN THE ZONE	249
NBA JAM EXTREME	349
PENNY RACER	349
PROJECT OVERKILL	349
RAGING SKIES	369
RESIDENT EVIL	369
SAMPRAS EXTREME	349
SLAM & JAM 96	149
STAR GLADIATOR (US)	449
STREET FIGHTER ALPHA 2	349
STREET RACER	349
SUPERSONIC RACERS	369
TEKKEN 2	399
TUNNEL B1	399
WIPE OUT 2097	369
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
ACTUA SOCCER	99
ADIDAS POWER SOCCER	269
AGILE WARRIOR	199
AIR COMBAT	169
ALIEN TRILOGY	199
ASSAULT RIGS	199
CRITICOM	199
CYBER SLED	169
CYBERSPEED	139
D.	149
DESTRUCTION DERBY	149
DOOM	199
DRAGON BALL Z	269
ESPN EXTREME GAMES	269
EXTREME PINBALL	199
FADE TO BLACK	279
FORMULA ONE	299
GALAXIAN 3	269
GEX	279
GOAL STORM	169
GUNSHIP	249
HI OCTANE	179
IMPACT RACING	269
JUPITER STRIKE	199
KILEAK THE BLOOD	139
KRAZY IVAN	129
LONE SOLDIER	169
MAGIC CARPET	249
MICKEY'S WILD ADVENTURES	239
MORTAL KOMBAT 3	169
NBA IN THE ZONE	169
NBA JAM T.E.	129
NEED FOR SPEED	279
NOVASTORM	129
PANZER GENERAL	279
PHILOSOMA	249
PRIMAL RAGE	229
PSYCHIC DETECTIVE	229
PUZZLE BOBBLE 2	169
RAGING SKIES	279
RAIDEN PROJECT	149
RAPID RELOAD	139
RAYMAN	199
RETURN FIRE	279
REVOLUTION X	199
RIDGE RACER	169
ROAD RASH	279
SHELLSHOCK	139
SHOCKWAVE ASSAULT	199
SPACE HULK	269
STARBLADE ALPHA	169
STRIKER 96	99
SUPERSONIC RACERS	279
TEKKEN 2 (JAP)	239
THEME PARK	269
THUNDERHAWK 2	149
TIME COMMANDO	279
TOKYO HIGHWAY BATTLE(US)	299
TOSHINDEN 2	279
TOTAL ECLIPSE TURBO	169
TRACK AND FIELD	279

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES UNIQUEMENT DANS LE CADRE DE LA VPC !

OMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

INITEL : 3615 SCORE GAMES

PC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

OMMANDES FAX : 01 53 320 321

OUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

RUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

NFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

ORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

OTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

JP 12/96

PETITES ANNONCES

Département 84
Vends jeux Playstation : WipEout 2097, Die Hard Trilogy, Cool Border, Crash Bandicoot de 150 à 200 Frs. Tel à Jean au 04 90 23 36 54.

Département 86
Vends Playstation + jeux : 2500 Frs, jeux de 150 à 200 Frs pièce, échange WipEout 2097 contre Destruction Derby 2 ou Crash Bandicoot ou autre nouveauté.
Tel au 05 49 38 26 18 après 18 h.

Département 91
Vends ou échange sur Playstation : Ridge Racer 150 Frs, Fifa 150 Frs, Need for Speed 250 Frs, Rayman 200 Frs, Toshinden 2 : 250 Frs, Olympic Games 220 Frs, Formula One 200 Frs.
Tel au 01 69 07 37 68.

Département 92
Vends jeux Playstation : Resident Evil, Formula One 250 Frs, vends jeux Saturn : Fifa 96 : 150 Frs, X-Men : 200 Frs, Need for Speed : 20 Frs. Tel 01 47 30 36 56 à partir de 20 h.

Département 92
Vends volant + pédales Madcatz analogique tout neuf : 300 Frs, Tekken 200 Frs, Ridge Racer 200 Frs. Tel au 01 47 68 54 34.

Département 92
Vends, échange jeux Playstation de 120 Frs à 250 Frs port inclus, liste sur demande à Féger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches.

Département 92
Vends jeux sur Playstation : Fifa, Extreme Games, Track and Field, Destruction Derby à partir de 150 Frs. Tel à Christophe à partir de 18 h au 01 47 41 82 85.

Département 93
Vends Crash Bandicoot, WipEout 2097, Adidas, SF Zero 2, Die Hard et Formula One. tle au 01 48 34 86 25.

Département 93
Vends jeux Playstation : KOF 95, Formula One 250 Frs, Resident Evil 200 Frs, Theme Park 180 Frs, Worms + Destruction Derby. Tel à Aurélien après 19 h au 01 43 88 53 35.

Département 93
Vends sur Playstation : Ridge Racer, Discworld, Kileak the Blood, MK 3, D entre 150 et 200 Frs ou le tout à 650 Frs. Tel à Olivier au 01 48 91 36 92.

Département 94
Vends SF Alpha, Galaxy Fight, Toshinden 2 sur Playstation + Marvel Comics (X-Men, Spiderman...). Tel au 01 49 79 09 81 à Benjamin après 20 h 30.

Département 95
Vends jeux Playstation : Resident Evil 250 Frs ou échange cotnre Formula One. Tel au 01 39 60 16 78.

Sega

Achat

Département 4
Achète Sega Rally et Bomber sur Saturn 150 Frs maxi, achète à bas prix Puyo Puyo, Aeroblaster, WH2 sur NEC, vends Hell, Pomping, DK3 : 250 Frs. Tel à Yannick au 04 92 68 12 60.

Contact

Département 59
Echange jeux Saturn et Playstation : SF Alpha, Theme Park, NFS, Toshinden Remix, Time Commando... Martel Thierry D 21 Rue du 19 Mars 59590 Raismes ou tel au 03 27 28 93 23.

Département 91
Echange Rayman contre VF Remix. Tel au 01 60 12 38 19.

Vente

Département 28
Vends ou échange sur MD jeux à 150 Frs, achète sur Saturn jeux maxi 180 Frs. Tel le samedi et dimanche au 02 37 24 00 64.

Département 31
Vends MD + 3 pads + 11 jeux et GB + 3 jeux, le tout à 1200 Frs. Tel à Michaël au 05 61 40 98 59.

Département 33
Vends MD + 2 pads dont 1 à 6 boutons) + EWJ 2, Flink, Whirlwind Snooker, Landstalker, Psycho Pinball, le tout pour 1000 Frs à débattre. Tel au 05 56 37 00 24 à Alex.

Département 34
Vends MD + 2 pads + 20 jeux : 800 Frs. Tel après 19 h au 04 67 87 04 88.

Département 38
Vends Menacer + malette de rangement + Action Replay Pro 2 sur MD, le tout 500 Frs, vente séparée possible. Tel au 04 72 48 85 49.

Département 41
Vens Saturn + 2 pads dont 1 turbo + Action Replay 3 en 1, CD Photo, Virtua Fighter 2, Knight, Pad analogic : 2500 Frs. Tel au 02 54 43 54 76.

Département 54
Vends Saturn + 2 manettes dont stick + WLD Soccer 97, Casper, Guardian Heroes, Tomb Raideren tout 6 jeux : 2100 Frs. Tel au 03 83 98 00 14 après 18 h.

Département 54
Vends Saturn + 10 jeux (Sega Rally, WWS 97, VF2...) + 3 pads (1 analogique) + volant + adaptateur et MC, le tout 3099 Frs. Tel au 03 83 38 14 65.

Département 57
vens Saturn garantie + 5 jeux : Sega Rally, VF2, Panzer Dragoon 2, Rayman, Virtua Cop, accessoires (volant, gun...) 2550 Frs. Tel au 03 87 74 09 74.

Département 57
Vends MD + 14 jeux + 3 pads : 1500 Frs, jeux Saturn de 150 à 300 Frs pièce ou échange aussi MD + 14 jeux + NES + 7 jeux contre Nintendo 64 + Mario 64. Tel au 03 87 31 10 73.

Département 59
Vens 6 jeux MD : Quackshot, Jungle et Urban Strike, Shining Force 2, Addams Family, Ecco, le tout pour 550 Frs. Tel au 03 27 33 43 49 à Manu.

Département 62
Vends MD 2 + 3 pads + 25 jeux : 2000 Frs. Tel au 03 21 96 21 51.

Département 69
Vends MD + 7 jeux + 4 pads : 500 Frs, adaptateur MD/MS + 4 jeux : 200 Frs et pistolet MS + 2 jeux : 100 Frs. Tel à Guillaume au 04 78 31 74 86.

Département 75
Vends Saturn neuve + X-Men et WWS 97 + 2 pads : 2 399 Frs ou échange contre Néo Géo + 2 pads + Real Bout ou ss 3. Tel à David au 01 40 34 19 31.

Département 76
Vends sur MD : Landstalker 150 Frs, sur MCD : Tomcat 80 Frs, Ecco 2 : 100 Frs, Jurassic Park 140 Frs ou 250 Frs les 3, vends SNES + pads + 6 jeux : 1000 Frs.
Tel au 02 35 20 14 96.

Département 76
Vends sur MD : Landstalker 175 Frs, MCD : Tomcat Alley 100 Frs, Ecco 2 : 125 Frs, Jurassic Park 150 Frs ou 300 Frs les 3 CD. Tel au 02 35 20 14 96 après 18 h.

Département 76
Vends jeux MD de 100 à 250 Frs à débattre (Thor, DBZ, Soleil, Landstalker, Shining Force 2, Sonic 1, 2, 3, Sonic et Knuckles...), sur SNES : Zelda 3, Crash Dummies. Tel au 02 35 20 87 62.

Département 77
Vends jeux : Bomberman + adaptateur 400 Frs, Victory Goal 96, Dragon Force 200 Frs, X-Men, Virtua 2 : 150 Frs, Vampire 100 Frs. Tel au 01 64 05 21 47 après 18 h à Gaël.

Département 83
Vends Saturn + 3 pads + adaptateur + 10 jeux : VF 2, Sega Rally, Nights, pads : 3090 Frs. Eric Guemise 155 Rue Juiverie 83300 Draguignan.

Département 83
Vends Md + 2 pads + adaptateur + 21 jeux : 2500 Frs, jeux Playstation entre 100 et 150 Frs, vends SNIN + 2 pads + adaptateur + 21 jeux : 2900 Frs. Tel au 04 94 59 87 52 à Pierre.

Département 84
Vends MD jap + 16 jeux : 1200 Frs : F. Fight, Landstalker, Strike... Tel au 04 90 79 31 14.

Département 91
Vens Saturn , jeux : Sega RAllye, Mystaria, Cyberia, manettes, adaptateur..., vends jeux Playstation et jeux de rôles : SNIN, MD, possède news. Tel au 01 60 83 07 11.

Département 92
Vends jeux Saturn à 260 Frs : Nights, World Heroes Prefect, Fifa 96, SF Alpha, Megaman X3... Tel à Christophe au 01 49 11 13 76.

Département 93
Vends MD2 + MCD2 + 5 jeux MD + 1 jeu MCD2 + 3 pads dont 1 stick 1500 Frs ou échange contre Playstation + 1 jeu. Tel à Julien après 18 h au 01 48 32 06 58.

Département 93
Vends Saturn + 1 pad + Rayman, le tout en be et garantie 10 mois : 1200 Frs.Tel au 01 48 33 66 44 après 19 h à Jérémie, uniquement dans le 75, 77, 92, 93.

Département 93
Vends Saturn + Rayman + 1 pad + Daytona USA sous garantie encore 10 mois : 1200 Frs. Tel au 01 48 33 66 44 uniquement sur RP après 19 h.

Divers

Achat

Département 35
Futur Games rachète vos consoles et jeux vidéo à bons prix. 55 Bd de Strasbourg 35000 Rennes ou tel au 02 99 63 93 57.

Contact

Département 63
News Games Consoles et jeux vidéo, achète Playstation, Saturn, MD, SNIN. 29 Rue des Jacobins 63100 Clermont Ferrand ou tel au 04 73 90 09 57 de 10 à 19 h.

Département 75
Echange jeux Néo Géo : Spinmaster contre un autre jeu, cherche contacts sur Saturn. Tel à Christophe au 01 42 02 20 76.

Vente

Département 5
Vends 3DO FZ10 jap + 2 pads + 9 jeux : 1500 Frs. Tel au 04 92 65 10 40.

Département 28
Vends jeux Néo CD : Samouraï Shodown 2, Sidekicks 3, Fatal Fury Special et World Heroes Perfect, Savage Reign. Tel au 02 37 45 60 68.

Département 69
Vends Néo Géo CD transformée jap, multistandard, FF 3, S. Shodown 2, KOF 94, et 96 pour seulement 1900 Frs. Tel à Damien au 04 78 01 46 12 le soir.

Département 92
Suite liquidation ! Vends jeux pour divers consoles, mangas et goodies, neufs et occaz à prix très réduits, liste sur demande de 20 à 22 h au 01 47 50 63 91.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 25 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE ❑ PLAYSTATION
❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N°60

JOYPAD - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

CHOISISSEZ ET GAGNEZ



Une console PLAYSTATION & 5 JEUX

TOMB RAIDER
FORMULA 1
CRASH BANDICOOT
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOVIET STRIKE

OU

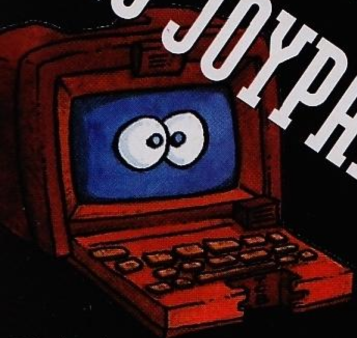
Une console SATURN & 5 JEUX

TOMB RAIDER
EXHUMED
WORLDWIDE SOCCER 97
FIGHTING VIPERS
VIRTUA COP 2

À cet emplacement hyper-stratégique, il aurait été de bon ton de placer une intervention capitale pour le déroulement du concours où, je vous le rappelle, vous pouvez gagner la console PlayStation avec 5 méga-jeux, ou bien la Saturn avec également 5 méga-jeux. Au lieu de cela, voici un texte d'une platitude consternante qui n'a d'autre but que de combler un espace laissé vide par l'agencement de cette peudo-publicité annonçant un concours où, je vous le rappelle, vous pouvez gagner la console PlayStation avec 5 méga-jeux, ou bien la Saturn avec également 5 méga-jeux. Cela dit, même si vous n'arrivez pas en tête dudit concours, les suivants sont gratifiés d'une multitude de lots secondaires qu'il est superflu d'énumérer ici. Sinon mes vacances se sont bien passées, je vous remercie, elles ont été agrémentées d'un excellent beau temps pour l'arrière-saison. Mais à peine les vacances terminées, il faut penser à Noël et tous ses cadeaux. C'est la raison pour laquelle nous vous proposons ce concours où, je vous le rappelle, vous pouvez gagner la console PlayStation avec 5 méga-jeux, ou bien la Saturn avec également 5 méga-jeux. J'arrête là car la place manque, je suis obligé de mettre un terme à ces divagations qui vous ont obligé à retourner JOYPAD de 180° afin de déchiffrer ces absurdités. À bientôt sur le 3615 JOYPAD.



SUR LE 3615 JOYPAD*



*.29 frs/mn